#252 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

24 GAMES BESPROKEN 4 X GOUD!

DROOMGAMES VOOR 2015
DE REDACTIE KWIJLT

THE LEGEND OF ZELDA Wii U
GEDURFDE FIRST LOOK

PS4 VS XBOX ONE
WIE WINT DE SLAG?

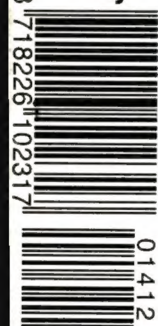
FAR CRY 4
INCLUSIEF MEGA KYRAT MAP

grand theft auto V
FIVE

GTA V OP PS4 & XBOX ONE
1080P + FIRST-PERSON = 100!!!

WWW.PU.NL

DEC. 2014
€ 4,65





PLUS: ASSASSIN'S CREED: UNITY OVERTUIGT • SUNSET OVERDRIVE IS NINO'S FAVO GAME VAN HET JAAR • THE MASTER CHIEF COLLECTION IS HET ULTIEME HALO-PAKKET • NIEUW IN PU: DE ABONNEE VAN DE MAAND • CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE GEEFT DE SERIE EEN ENORME BOOST • DRAGON AGE: INQUISITION: DE GROOTSTE RPG OOIT? • JJ EN TJEERD RAKEN BESMET MET HET FIFA FUT-VIRUS • DE VONK SLAAT NIET OVER BIJ PROJECT SPARK • LORDS OF THE FALLEN GAAT HARD OP Z'N BEK • PES 2015 IS NACOMPETITIEMATERIAAL • SPIDER-MAN UNLIMITED: DE TOFSTE ENDLESS RUNNER OOIT • EN NOG VEEL MEER...


DOPPLE
TATTOOS
Upwoards flows the Truth form
偽



Pag. 026

INHOUD

Helaas in dit nummer geen cijfer voor Far Cry 4 (check daarvoor PU.nl) maar dat 't een 'fucking leuke game' is, daar twijfelt niemand aan. Als extraatje hebben we wél een 'fucking leuke' map van Kyrat bij de preview gedaan. Enjoy!


Pag. 022


Pag. 024


Pag. 054


Pag. 064


Pag. 066

COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Met ingang van nr 1 van 2015 kost een jaarabonnement nog steeds € 51,50 maar een los nummer € 4,75.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

GOUDEN TIJDEN



Het is een cliché maar daarom juist zo waar: oktober, november en december zijn Gouden tijden voor gamers. In dit nummer hebben we dan ook heel wat Gold Awards uitgedeeld, terwijl er ook nog een paar games waren die deze onderscheiding slechts op een haartje na misten. Je zal als gamer maar moeten kiezen uit AC: Unity, Far Cry 4, GTA V, Halo: The MC Collection, Sunset Overdrive, de nieuwe Dragon Age, CoD: Advanced Warfare en al die andere fraaie titels. Je kunt er in dit nummer uitgebreid over lezen, al maakt dat de afweging zeker niet minder lastig. Over Goud gesproken; als je na al die topgames nog geld overhebt voor een nieuwe tablet, dan is de Gouden versie van de iPad Air 2 ook niet verkeerd, en ook daar lees je meer over in dit blad. Blijf trouwens vooral doorsparen, want rond februari 2015 voorspel ik de tweede Goudgolf met games als The Witcher III, Bloodborne, Evolve en The Order 1886. Ik zou bijna medelijden met gamers gaan krijgen. ● *Jan*



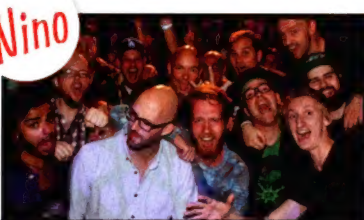
24 KARAATS PU!

IEMAND MOET HET DOEN

Hij is de enige op de redactie die je zelden of nooit in het blad of op de site tegenkomt, maar dat vindt ie helemaal niet erg. Jurjen Bakker geilt namelijk niet op zichzelf, in tegenstelling tot de meeste PU-redacteuren. Toch mag zijn rol niet onderschat worden, want Jurjen Bakker is dé gast achter de schermen bij PU.nl. Zo is deze videokunstenaar/montageheld onder andere verantwoordelijk voor al die geinige effectjes bij Yo!Post! en is hij non-stop aan het filmen en monteren (bijvoorbeeld op de E3), ook als de rest van de PU Crew met hun snikkels in de champagne hangt. Tja, iemand moet het doen, of zoals wij altijd zeggen: 'als Jurjen het doet, komt het voor de bakker'.



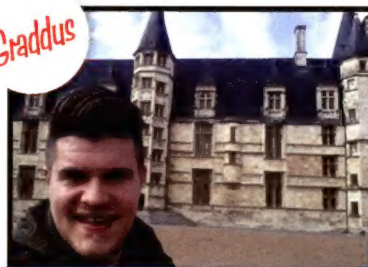
Nino



Dronk deze maand:

Een miljoen biertjes tijdens Vrienden van PU. Wat een feest, wat een feest. Op naar de volgende!

Graddus



Gamede zich deze maand:

He-le-maal lens in het Franse buitenhuis van m'n ouders. De foto? Een kundig opgetrokken rookgordijn voor mijn vriendin: 'Kijk schat, ik ben echt super cultureel bezig hier...'

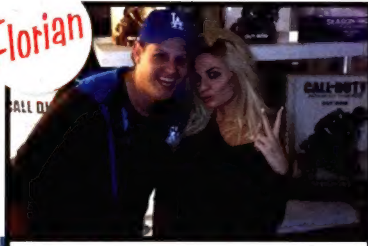
Samuel



Bracht deze maand deels door:

Bij m'n moeder die aan de Costa del Sol woont. Haar huis staat op vijf minuten lopen van het strand. Voelde me helemaal de Kleine Zeemeermin.

Florian



Speelde deze maand:

Call of Duty: Advanced Warfare samen met bombshell Bobbi Eden! Ik heb inderdaad verdomd weinig van de game gezien.

Ondertussen...

Keek deze maand elke dag:

In mijn spaarpot of er al genoeg geld in zat voor een PS4. Want met de komst van The Order, Assassin's Creed en Call of Duty moet dat apparaat er toch echt komen.



JJ

Had deze maand:

Lekker veel fysieke Nintendo-dingen in handen. Een heerlijk houvast in deze digitale tijden.



Jurjen

Brak deze maand:

Een toets van m'n piano af! Misschien had ik beter op een boksbal de filestress van me af moeten rammen...



Jan

Wouter



Sopte deze maand:

Van de natte nostalgie. Ik ben geen emotioneel mens, maar toen ik Halo: The Master Chief Collection speelde, moest ik onvrijwillig vol weemoed terugdenken aan m'n allereerste review, en ook coverview: Halo 3. *Zucht*

Tjeerd



Had deze maand:

Een stuurse blik. Want niet ik, maar Florian kreeg een paar vette racestuurtjes binnen voor de Hardwarehoek. Daar was door jullie op aangestuurd, want er kwamen veel vragen binnen over stuurtjes voor de nieuwe consoles. Die Floor mocht testen. Je begrijpt dat ik overstuur was.

Ed



Ging deze maand:

Helemaal uit m'n dak op de tropical party van de uitgeverij van PU. Voor een feessie ben ik altijd te porren, al moet je er op mijn leeftijd altijd twee dagen van bijkomen...

Wordt vervolgd...

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Verderop in deze PU kun je lezen dat ook de nieuwe versie van GTA V een 100 scoort en Jan speciaal voor deze game de mogelijkheid overwoog om eenmalig een nóg hoger cijfer te geven.
Nu weet Jan dat misschien niet meer, maar we hebben ooit, zeventien (!) jaar geleden, één keer een cijfer boven de 100 gegeven, en dat was een 13.2 voor Beavis and Butthead (destijds telden we tot 10, zou nu dus een 132 zijn geweest).
Dat sloeg natuurlijk nergens op, maar in die tijd deden we wel meer dingen waar we heden ten dage met verbazing op terugkijken, zoals bijvoorbeeld het geven van cijfers aan previews! We zijn bij de PU (gelukkig) nog steeds niet normaal, maar inmiddels wel een tikkie professioneler geworden...
ED

VRIENDEN VAN PU



Jongens, wat was dat een mooi feest vorige maand! De Social Club in Amsterdam was afgeladen met PU-lezers en Tjeerd had een afwisselend programma samengesteld zodat niemand zich ook maar een seconde hoefde te vervelen.
Voor ons als redacteuren was het natuurlijk helemaal super genieten om al die gasten te ontmoeten die ons blaadje zo enthousiast lezen en onze site vrijwel dagelijks bezoeken.
Het gaf ons in ieder geval een enorme stoot energie en je kunt erop rekenen dat we de komende tijd dubbel zo hard gaan knallen om de site en het blad waar mogelijk nóg beter te maken. Als jullie dan beloven om net zo enthousiast het blad te blijven lezen en de site te blijven bezoeken, dan kunnen we de volgende editie van 'Vrienden van PU' wellicht in een nog grotere locatie vieren.

NIEUWE RUBRIEK GAAT KNALLEND VAN START



Volgende maand gaan we Opnieuws in een versch jasje steken, maar deze maand komen we met een compleet nieuwe rubriek genaamd 'de abonnee van de maand'. We trappen af met Robert Erlings, ook wel bekend als Squall, die niet alleen een waanzinnige hoeveelheid games en consoles heeft verzameld, maar bijvoorbeeld ook alle PU's ooit verschenen nog in het plastic heeft liggen én in het bezit is van twee kinderen (nog steeds hopen we, na deze fotosessie).
Heb jij ook een bijzondere liefde voor PU en games, en wil jij ook abo van de maand worden? Stuur dan een mailtje naar **redactie@PU.nl** ovv van Abo van de Maand, en geef ons de reden waarom we juist bij jou langs moeten komen.

MET DE NEUS IN DE BOTER!



Het was helemaal het maandje van Wouter. Niet alleen maakte hij een tripje voor The Master Chief Collection van zijn favoriete serie Halo, maar ook mocht hij langs bij de ontwikkelaars van z'n åndere favoriete serie: Dragon Age. Nog geen week later kwam de review-build van Dragon Age: Inquisition binnen, en terwijl de rest van de redactie stoer zat te knallen in Advanced Warfare en Far Cry 4, speelde Wouter een Mage Elf in Inquisition, en toch voelde ook hij zich enorme stoer.
Soms klagen we hier weleens over het feit dat we zo keihard moeten werken, maar eigenlijk zijn we natuurlijk allemaal enorme konten met bof.



★ PU.NL:

STRAATNOOBS

Heel even dachten we dat we misschien een heel klein beetje een soort van iets voorstelden. We werden tijdens 'Vrienden van PU' namelijk zó uitgebreid in het zonnetje gezet en zó hard toegejuicht, dat sommige PU-redacteuren 's avonds laat kletsnatte sokken hadden omdat ze de hele weg naar huis naast hun schoenen hadden gelopen.
Maar toen kwam het StraatnOObs-item van afgelopen maand... en werden we allemaal weer effe met beide benen op de grond gezet. Één ding is zeker na het bekijken van dat filmpje: er valt voor ons nog een wereld te winnen! Check: PU.nl/watispu





YO! POST!

brief van de maand

JAARLIJKSE GAMES ZIJN KUT

Beste PU,

Sinds de preview van Killzone 2 heb ik elke maand trouw de PU opgehaald bij de lokale kiosk. Begin 2013 besloot ik toch maar om abbo te worden en ik heb er geen spijt van! Maar nu ff wat vraagjes.

Ik ben al sinds ik me kan herinneren een echte Nintendo fanboy, maar nadat ik ruim vijf jaar lang alleen op mijn Wii had gegamed, besloot ik om in 2012 de Xbox 360 aan te schaffen. Ik heb sindsdien vele triple A games gespeeld, van Battlefield tot COD, maar ik moet concluderen dat triple A games die elk jaar uitkomen gewoon kut zijn!!! Ik ben van mening dat als je een goede game wil maken dat je er langer over moet doen dan een jaar. Zijn jullie het met deze stelling eens?

Met vriendelijke groet,

Daan Schipper

Als je schrijft dat je Call of Duty niet okay vindt omdat het een game is die elk jaar uitkomt (en dat is volgens jou tekort om een goede game te maken), dan klopt dat niet helemaal. Aan CoD werken drie verschillende ontwikkelaars (Treyarch, Infinity Ward en Sledgehammer) en die hebben dus telkens drie jaar de tijd voor een nieuwe CoD. Iemand die al ruim vijf jaar de PU leest, zou dat toch moeten weten? En wat ons betreft bewijst de nieuwe FIFA dit jaar sowieso dat jouw stelling niet altijd opgaat...



PU INSPIREERT TOT GROOTSE DADEN

Guys,

De PU is verantwoordelijk voor de oprichting van een game-studio!

Jullie artikel uit PU #248 inspireerde me namelijk om zelf games te maken! Net als Jurjen game ik veel, maar ze máken was totaal Chinees voor mij.

En ondanks dat is het ons toch maar gelukt! Ik heb twee maten opgetrommeld die evenveel kennis hadden als ik, noppes dus, en nu - een goeie drie maanden later - is onze eerste game uit! Aangezien dit jullie schuld is, zijn jullie toch verplicht om het heel eventjes te bekijken, niet? :-)

Gaandeweg kreeg het ontwerp meer en meer vorm, we werden verliefd op de gameplay en besloten om er wat modes bij te maken en de gameplay uit te breiden (instelbare A.I., als je beweegt met je paddle als je de bal raakt, zal de bal verder stuiten, roze olifanten, multiplayer...) En toen was ie daar! Paddle Wars! De game zal nog in de zeer nabije toekomst upgrades krijgen voor game center en Facebook integratie, en een boel extra modes.

Deze game is niet meer dan een gezellig tijdverdrijf, absoluut geen triple A titel, daarvoor zijn we nog te groen achter onze oren. Maar we hopen om meerdere kleintjes te maken die uiteindelijk de basis zullen leggen voor de echte game die ik reeds op papier heb staan...

En daarvoor vraag ik de steun van een goeie kameraad die ik al ken vanuit mijn prille jeugd; de PU! Het zou uitermate tof zijn om een paar lijntjes tekst over ons in jullie volgende nummer te hebben. Het zou ons een geweldige boost geven!

Sowieso hartelijk dank voor de jaren leesplezier en de geweldige inspiratie die jullie me gaven én geven.

Met vriendelijke groeten,

Kristof De Meyer



Paddle Wars
By Thomas D'haen
Open iTunes to buy and download apps.



View in iTunes

This app is designed for both iPhone and iPad

Free
Category: Games
Updated: 22 October 2014
Version: 1.01
Size: 32.7 MB
Language: English
Developer: Thomas D'haen
© Studio 9150
Rated 4+

Compatibility: Requires iOS 5.1 or later. Compatible with ...e, iPad, and iPod touch. ...pp is optimised for iPhone

Description
Support our newly formed studio and buy our ad-less app! Search for: Paddle Wars Pro

Paddle Wars Support ›

What's New in Version 1.01
-minor bug fixes

Screenshots



Fantastisch dat jullie je zo hebben laten inspireren door het verhaal van Jurjen. De volgende stap is natuurlijk dat Jurjen bij jullie langskomt voor zijn rubriek Op Bezoek Bij. Overigens heeft onze Assenaar na enkele huilbuien en wat huiselijk geweld het maken van zijn game ook weer opgepakt, dus we gaan ervan uit dat we daar in een komend nummer meer van horen.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



VAAG FEESSIE

Beste PU redactie,
In de zomer van 2008 was ik uitgenodigd voor een besloten feest van jullie in Den Haag.
Hebben jullie nog foto's van het feest ? Ik formatteerde een jaar geleden mijn HDD verkeerd en alle foto's waren weggevaagd.
Alvast bedankt.
Met vriendelijke groet,
Ilja Antonovs (The Russian)



Het is heel vreemd Ilja, Ed heeft in z'n Ouden Doosch inderdaad een paar foto's van die party gevonden, maar niemand op de redactie kon zich er ook maar iets van herinneren. Meestal houdt dat in dat het een heeeeel gezellig feessie was...



ASOCIALE MEDIA

Zit er genoeg extra content in GTA V om de game nog een keer te kopen?

facebook

Robbert van Harskamp
Of er nou nieuwe shit inzit of niet, kopen doe ik 't toch wel.

Bernlef van der Veen
Met de modding community zijn er straks genoeg extra's om GTA 5 opnieuw te halen, maar dan voor de PC. Heists?

Tim Hodes
Je vliegt rond in een dodo, hebt een impotente - ik bedoel imponte - mayhem machine, je kunt de kraken loslaten, de nieuwe (strijd)bijl begraven en meer. Als je het mij vraagt dan ja!

Yorick Admiraal
Mijn X360 uit 2007 kan hem helaas niet meer aan. Dus wanneer ik straks de X1 heb, ga ik hem sowieso halen!

Zarah Bootsman
Als er een update deal komt vanaf de PS3 wil ik er nog eens over nadenken. Anders... Nee.

Suzanne de Jong
Toen de PS3 versie uitkwam, had ik het veel te druk met studeren en heb hem dus nooit uitgespeeld. Nieuwe ronde nieuwe kansen!

twitter

@RollinBart
Ik koop 'm sowieso nog een keer voor de 30 mans multiplayer.

@yweele
Ja, leuk hoor zo'n railgun. Maar hoe zien die tetten van de stripclub eruit dan?

@david18i
Tuurlijk nog een x kopen. GTA heeft tenminste geen DLCs die kapot veel geld kosten.

@DVD_98
Dat is net als vragen of er in de nieuwe Playbo wel genoeg borsten zitten.

@GTypo
Ja, er zitten katten in.

@dj_backbreaker
De game is sowieso beter dan op de ouwe gen maar of dat opnieuw 70 euro waard is? Nee, 40 of 50 euro vind ik beter.

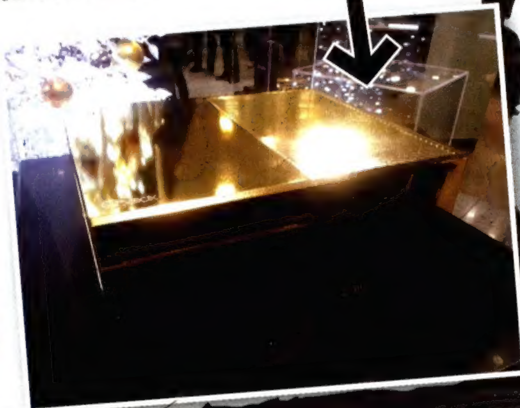
Jullie mening in een taart



RIJKELUISSTUDENT

Hallo Baklappen,
In deze benarde tijden vol epidemieën en oorlogen is er een oorlog die alle andere oorlogen te boven gaat, namelijk de Consolewar!
Zelf ben ik totaal geen fanboy en heb ik zowel Sony als Microsoft als Nintendo lief. Ik heb dan ook alle consoles van Atari, Nintendo, Sony en Microsoft staan op de Xbox One na.
Nu zag ik een aantal dagen geleden toevallig een hele mooie bundel voorbij komen, namelijk de AC Unity bundel voor 399 eurootjes. Nu was mijn vraag aan jullie: is het de moeite waard om (op dit moment) een Xbox One in huis te halen als je alle consoles van NES tot Wii U en van PS1 tot PS4 al hebt weten te bemachtigen.
Alvast bedankt en groetjes van een heel blije gamende student!
Bart van Paassen

We snappen dat je een heel blije student bent, met al die consoles in je bezit. Wat dacht je van een gouden Xbox One voor nog geen $ 10.000? Pffff... Ed kan zich nog herinneren dat hij als student dagelijks macaroni met ketchup at en z'n toiletpapier na gebruik te drogen hing voor een tweede ronde.



DE POWER MUUR

Hallo allemaal bij de PU,
Ik was laatst mijn gameroom een beetje aan het verbouwen en ik dacht: Ik moet eens een mooie poster kopen. Dus ik keek op internet naar een mooie poster maar kon niks leuks vinden en toen dacht ik: wat als ik nu eens een poster maak van de mooie covers van de PU?
Dus zie hierrrrrrrrrrr! De POWER muur!
Daan Verbakel

'De POWER muur' vinden we toch een tikkie overdreven voor dit kale wandje. En als je er slechts vijf hebt opgeplakt omdat je alleen dit 'mooie' PU-covers vond, zijn we zelfs een tikkie beledigd.



Power Spy

- Assassin's Creed Unity zal op de PlayStation 4 niet op een resolutie van 1080p, maar van 900p te zien zijn, even 'scherp' als op de Xbox One.
- Ubisoft zwoer dat ze dat niet hadden gedaan om beide platformen gelijk te trekken en dat ze nooit op kwaliteit van beeld zouden beknibbelen.
- Maar waarom dan wèl?
- Zodat we het ontbreken van een vrouwelijke held in de co-op mode minder scherp kunnen waarnemen?
- Een rechtszaak tegen de bobo's achter EA's Battlefield 4 is afgewezen. Deze gasten, waaronder de oude baas van DICE en nu chief EA Peter Söderlund, hadden voorafgaand aan de launch behoorlijk opgeschept over BF4 en de Frostbite-engine ("onfeilbaar"), waarop de koers van het aandeel EA steeg... en de heren een deel van hun aandelen verkochten en incashten.
- Oftewel, vooraf zeggen dat een niet werkende game werkt en daar geld aan verdienen mag.
- Zullen we de PU dan ook maar blanco aan de lezers sturen nadat ze hun abonnement hebben afgesloten...
- Activision vierde de komst van Call of Duty: Advanced Warfare met een dik concert van Afrojack in de Ziggo Dome.
- De overeenkomsten waren overduidelijk: beide zijn uiterst commercieel
- De jaarlijkse Call of Duty-manie sloeg ook op de redactie weer toe. Tjeerd gaf de game een van de hoogste cijfers ter wereld.
- Nu is Tjeerd ook een van de hoogste reviewers ter wereld.
- Vooral het springen met de exo-suits werd erg verfrissend en leuk gevonden.
- Oftewel, waar je voorheen vooral bunny-hoppend door de maps denderde, is het nu bungy-hoppen geblazen.

OPNIEUWS

Gruwelijke Poolse game leidt tot discussies

Is Hatred een gevaar voor de industrie?

Onlangs verscheen de trailer van de game 'Hatred'. Een game van een stel maffe Polen met dubieuze achtergronden die draait om een gast die boos is op de wereld en daarom besluit iedereen uit te moorden.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Wat volgt is een extreem gruwelijke slachting van onschuldige mensen die je zelf kunt sturen.

De reacties op de trailer waren, zoals te verwachten, niet mals. En de discussie over hoever je mag gaan in games borrelde weer op.

Ook bij ons op de redactie, met JJ & Nino aan beide uiteinden van het spectrum. En dus gaan ze face 2 face. Met wie ben jij het eens?



Duh.... meneer Pachter.



Context is voor mij alles. Waar je in Manhunt criminelen en neonazi's omlegt, en waar de moordenaar in films als Saw nog altijd de bad guy is, draait Hatred puur om het verheerlijken van genocide.

De vijandelijke soldaten in Call of Duty en de gemuteerde ninja's in Mortal Kombat zijn ver verwijderd van de onschuldige, weerloze vrouwen die in de trailer van Hatred worden vermoord. Hatred is puur gemaakt om te choqueren, met als enig resultaat dat de game-industrie weer in een kwaad daglicht wordt gesteld.

De hele 'games veroorzaken geweld'-discussie ligt zo goed als achter ons, en laten we dat alsjeblieft zo houden. Er hoeft maar één idioot deze game te spelen en op ideeën te komen en we zijn weer terug bij af.

Nu de industrie volwassen aan het worden is, denkt deze extreem rechtse Poolse ontwikkelaar effe makkelijk te scoren met Marilyn Manson-achtige geforceerde controverse.

De internationale game-pers heeft zijn afkeuring in deze duidelijk laten horen, en meer dan terecht wat mij betreft. Fuck deze gasten en hun trieste projectie. Laten we ons focussen op de belangrijke zaken.



Beste Nino, ik wil het ook niet over die gasten achter de game hebben. Mafkezen heb je overal (maar mafkezen mogen wel games maken), en of de game nu smaakvol is of niet, wil ik ook in het midden laten (hoewel ik games als Manhunt en Carmageddon met plezier heb gespeeld en daar schaam ik me niet voor).

Maar vanwaar die angst? Waarom moeten we ons verdedigen als game-industrie voor übergewelddadige games? Dat doen de makers van Saw (puur geweld om 't geweld) of zeer schokkende fictie over seriemoordenaars en andersoortige horror toch ook niet? Is het minder erg om een bak soldaten gruwelijk de strot door te snijden in Call of Duty dan bij onschuldige mensen? Mensen vermoorden valt feitelijk nooit te rechtvaardigen.

Maar zolang het fantasie is, moet het mogen. Ik ben sterk voor vrijheid van meningsuiting, hoe ziek ook. En Hatred is fantasie. Ze zetten niet aan tot geweld, ze exploiteren het slechts. Een misselijk makende fantasie, maar wel een fantasie. En daar moeten we niet angstig voor zijn.

Verbieden of doodzwijgen heeft nog nooit geholpen. Laat mensen gewoon zelf bepalen wat ze spelen, kijken of lezen, hoe ranzig een ander het ook mag vinden.

SERIOUS GAMING


Dat de meeste mensen hun eigen aantrekkelijkheid overschatten, is bekend, maar kom op 2K...

SERIOUS GAMING


De nieuwe Sims 4-mod zal wel niet van EA komen...

SERIOUS GAMING



Gezien zijn lichaamsomvang komt Gabe Newell weinig buiten, dus kansloos.

SERIOUS GAMING


Soms wil je gewoon effe Pikachu zijn...

"Ik verlaat Ubisoft om me te richten op andere doelen in het leven".


Jade Raymond laat Jan huilen...



COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

Online misère bereikt hoogtepunt

Zo'n beetje elke console-gamer heeft er de afgelopen maanden mee te maken gehad: online ellende. Lag, freezes, corrupte savegames of zelfs complete servers die het niet deden.

Talloze games gingen online nat. Battlefield 4, The Sims 4, FIFA 15, NBA 2K15, Destiny (in mindere mate), Driveclub, GTA V en zo kunnen we nog wel effe doorgaan. Zelfs PSN ging vaak compleet down, waardoor het niet eens mogelijk was om überhaupt een game online te spelen op je PlayStation.

Het online gestuntel is een blamage voor een industrie die ons dagelijks overlaadt met ronkende persberichten over sublieme games en behaalde milestones. En tot nu toe kwamen ze ermee weg. Tot nu toe, want gamers blijven dit gestuntel echt niet eeuwig tolereren.

Vroeger was online bij een game een optie, tegenwoordig de motor waarop het spel draait, en gamers gaan meer en meer onthouden bij welke games en vooral bij welke publishers het vaak fout gaat. Battlefield Hardline gaat bijvoorbeeld na de flop met BF4 met dat sentiment te maken krijgen en 2K speelt hoog spel met twee keer op rij online problemen met de NBA 2K-serie. Dat EA nu al roept dat Hardline honderd procent zeker online geen problemen gaat krijgen, lijkt me dan ook vooral wishful thinking.

De online problemen zijn namelijk geen incident, maar worden veroorzaakt doordat men niet genoeg geld, kennis en mankracht bezit om een goed lopend serverpark neer te zetten en te onderhouden. Niemand (op Bungie na) is er nog in geslaagd de enorme piek bij launch op te vangen. Mogelijk bewust, omdat die piek na een tijdje toch altijd weer afneemt, en waarom dure servers neerzetten die je na een piek niet meer nodig hebt? Ook is men qua kennis en techniek duidelijk niet klaar om al die, door het management be-



loofde, online mogelijkheden (matchmaking, social media activatie, co-op, etc.) optimaal uit te werken.

Om dit patroon te doorbreken, moeten er radicale veranderingen doorgevoerd worden. Meer en beter personeel, meer en betere servers en dus meer geld.

Maar waar haal je meer geld vandaan in een industrie die het al best lastig heeft? Niet iedereen bezit de continue geldstromen van Blizzard of Bungie of de diepe zakken van Microsoft.

En dus denk ik dat er maar één oplossing overblijft: jij, de gamer, gaat betalen om die problemen op te lossen. In de vorm van een abonnement per game. 'Fuck that?' Ik weet het niet. Ik ben bijvoorbeeld best bereid om vijf euro per maand te betalen voor een goed lopende FIFA online mode (net zoals ik met liefde voor een Netflix-abo lap)... en dan geen zestig euro voor de game. Maar ja, de game-industrie en veranderingen doorvoeren...

Een next-gen, waarschijnlijk!

Nintendo komt met nieuwe console!

Nintendo komt met een nieuwe console! Groot nieuws! Of, nou ja, eigenlijk is het helemaal geen nieuws. Het zou pas nieuws zijn als Nintendo géén nieuwe consoles meer uitbrengt. Bovendien is het algemeen bekend dat Nintendo op het moment dat een console is gelanceerd, alweer aan de volgende begint.

Het 'nieuws' dat Nintendo aan een nieuwe console werkt, werd dit keer getriggered door een vacature voor een 'lead graphics architect in the system on-chip architecture group', met als bijkomende verwachting: 'The candidate is expected to have good architectural insights and the ability to apply that for setting future graphics direction for Nintendo.'

Even heel vrij vertaald: ze zoeken iemand die een leidende rol krijgt bij het samenstellen van Nintendo's volgende console, en die persoon moet ervoor zorgen dat dat ding mooie plaatjes in beeld kan toveren.

Het goede nieuws is dat deze vacature is bedoeld voor Nintendo's vestiging in Washing-

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

ton, en dus niet in Japan. Dat versterkt het beeld dat Nintendo hun toekomstige consoles wat meer wil afstemmen op Westerse sentimenten, in plaats van de Japanse, toch vaak wat excentrieke geest. Zoals Nintendo's directeur Iwata tijdens een recente aandeelhoudersvergadering al zei: "voor de Japanse markt durf ik wel op mijn gevoel te vertrouwen, maar over de grens werkt dat niet."

Dus wie weet wordt de opvolger van de Wii U een console die op moment van release wél een geavanceerde, next-gen chipset heeft, in plaats van dat ze qua graphics een generatie achter de PlayStation en Xbox aanhobbelen, zoals Nintendo met de Wii en Wii U eigenlijk heeft gedaan.

Daarmee zou in elk geval al één van mijn vier eisen voor een nieuwe Nintendo-console zijn ingewilligd.

De andere drie eisen? Maak één Nintendo-console die zowel portable als tv-console is (dus laat de Game Boy/DS/3DS-lijn vallen). Een grote nieuwe Mario als launchgame. En tenslotte: haal alsjeblieft het woord Wii uit de naam.

Nintendo heeft een frisse start nodig, als de, eh, Nintendo X in november 2017 verschijnt.



Iwata: "Voor de Japanse markt durf ik wel op mijn gevoel te vertrouwen, maar over de grens werkt dat niet."

Power Spy

- Ook veel lof voor de nieuwe GTA V. En niet alleen omdat de game er insane goed uitziet. Ook het feit dat je GTA nu voor het eerst in first-person kunt spelen, werd met gejuich begroet.
- Kun je eindelijk eens in één keer raak schieten in dat spel.
- Driveclub launchte afgelopen maand zonder werkende servers. En dat was toch wel handig geweest bij een game waarin vrijwel alles draait om online racen.
- En dat voor een game die een jaar is uitgesteld.
- De racer had dus feitelijk gewoon een jaar terug kunnen worden uitgebracht. Toen deed ie het ook niet.
- Extra pijnlijk is dat developer Evolution Studios na de launch meldde dat ze de problemen met de server niet hadden zien aankomen.
- Nee, dat had er nog eens bij moeten komen. Dat ze al van tevoren wisten dat de racer het niet deed en ze 'm toch uitbrachten.
- Het is tegenwoordig bijna bijzonder als een game online wel meteen werkt.
- Het was een enorme schok binnen de game-industrie toen Jade Raymond aankondigde dat ze Ubisoft ging verlaten.
- Groot Jade-fan Jan (de Powerspy houdt het netjes) wilde haar meteen een baan bij PU aanbieden, maar de rest van de PU crew was daar op tegen omdat Jan dan waarschijnlijk geen hol meer zou uitvoeren op de redactie.
- Plus dat de toetsenborden van onze uitgeverij slecht tegen kwijl kunnen.
- Als we één ding kunnen leren van GamerGate, dan is het dat er online heel veel zielige mannetjes zijn.
- Maar dat wisten we al natuurlijk...
- Om de vrouwelijke gamers een hart onder de riem te steken, zal de Powerspy in deze editie van zijn rubriek geen seksistische grappen maken. Ook al kost het dan heel wat meer moeite om de kolommen te vullen.

Power Spy

● De afgelopen maand werd Camiel Eurlings ontslagen als directeur van de KLM. Volgens de Raad van Bestuur paste Eurlings niet goed genoeg bij het profiel van de ideale directeur en is er iemand nodig die de KLM, haar vliegtuigen en personeel van binnen en buiten kent.

● Jan heeft inmiddels laten weten niet beschikbaar te zijn.

● FIFA 15 had na launch opvallend weinig last van quitters online. EA had eindelijk een werkende oplossing gevonden.

● De game quitte gewoon zelf steeds online als eerste.

● Overigens is FIFA daarmee ook een uitermate vrouwvriendelijke game.

● Al die gasten die meteen na de launch nachtenlang alleen maar FIFA spelen, hadden nu opeens weer tijd voor hun vriendin.

● Overigens weerhield het online probleem van FIFA 15 en NBA 2K15 beide games er niet van om uitstekend te verkopen.

● Misschien is dit gewoon een nieuwe vorm van entertainment bij een game. Dat je iets koopt wat online niet werkt, en dat je elke dag die heerlijke spanning hebt als je de MP aanzet of hij het al doet ja of nee...

● De beruchte trailer van Hatred hield de gemoederen op de redactie ook flink bezig. Met name Nino trok extreem fel van leer tegen het spel en vooral de makers. Die vond hij maar walgelijke types.

● Zit toch een hoop haat in die Nino. Misschien moet ie zich eens afreageren in een computerspelletje.

● De horrorgame The Evil Within viel nogal tegen.

● Toen we Wouter vroegen waar hij bij The Evil Within het meest van geschrokken was, antwoordde hij: 'de kwaliteit'.

OPNIEUWS

Prettig gestoorde shit

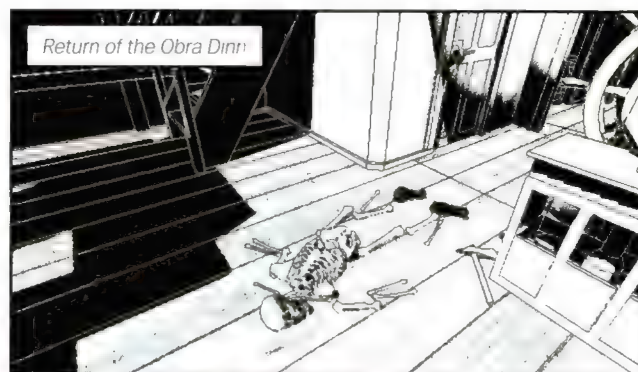
Vage games van goeie indies op komst

Er worden elke maand zo idioot veel indiegames aangekondigd, dat het soms moeilijk is om te weten welke je in het oog moet houden. Maar natuurlijk zet ik mijn blik meteen op scherp als de ontwikkelaar van zo'n vers aangekondigde indiegame in het verleden al eens een bijzonder goed spel heeft afgeleverd. Zoals in de volgende drie gevallen.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

RETURN OF THE OBRA DINN

Wie: Lucas Pope
Maakte eerder: Papers, Please, een douanespel waarin je stempels moet zetten. Klinkt saai, maar wordt al snel nagelbijtend spannend, vanwege de dystopische achtergrond die zich langzaam maar zeker naar de voorgrond dringt.
Maakt nu: Een first-person adventure waarin je fragmenten uit het verleden ziet verschijnen, spelend aan boord van het verloren gewaande maar toch nog teruggekeerde koopvaardijschip Obra Dinn. Het spel is in een dot-matrix-stijl vormgegeven. Ja, je leest het goed, een dot-matrix-stijl. Maar kijk, als Pope een douanespel spannend kan krijgen, moet dit ook gaan lukken.


Return of the Obra Dinn

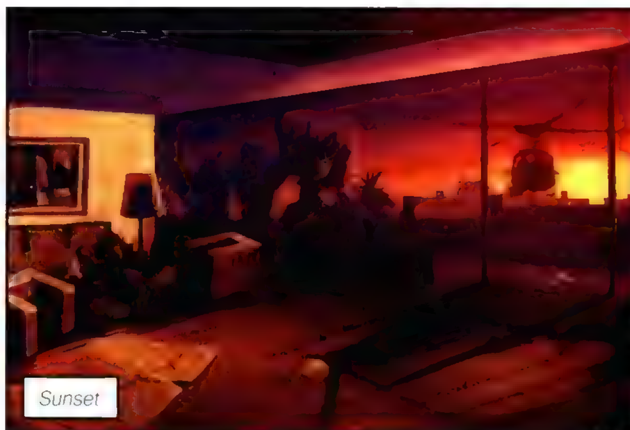
WHERE THE WATER TASTES LIKE WINE

Wie: Johnnemann Nordhagen
Maakte eerder: Functionerend binnen eerdere studio's werkte Nordhagen onder andere aan BioShock 2 en het aangrijpende Gone Home.
Maakt nu: Met z'n nieuwe studio Dim Bulb Games wil Nordhagen spelers laten reizen door droomachtige Amerikaanse landschappen, waar ze vreemde snuiters en fantasiewezens uit Amerikaanse volksverhalen kunnen ontmoeten. Nordhagen putte onder andere inspiratie uit bluesmuziek, de avonturen van Huckleberry Finn en, gewoon, het thema 'reizen', om tot zijn nu al zeer bijzonder ogende spel te komen.

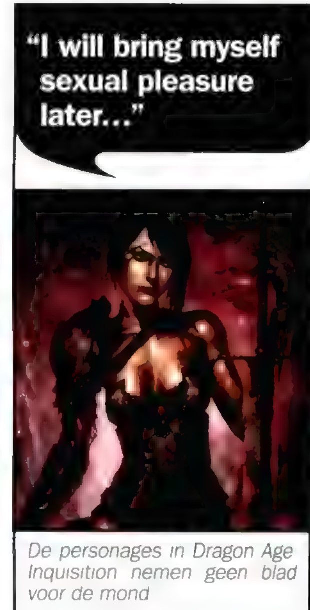

Where the Water Tastes Like Wine

SUNSET

Wie: Het Vlaamse kunstenaarsechtpaar Auriea Harvey en Michaël Samyn, samen beter bekend als de studio Tale of Tales.
Maakte eerder: The Path, een macaber, roodkapje-achtig verdwaalspel, blijft hun beste game. Maar ze hebben ook een handvol, veel minder game-achtige, artistieke spellen gemaakt.
Maakt nu: Tale of Tales heeft zich lang tegen gamers-conventies verzet, maar gaat nu tóch weer een op gamers gericht spel maken. Sunset speelt in de jaren zeventig en gaat over een schoonmaakster die een appartement onderzoekt in een fictieve Zuid-Amerikaanse stad, en zo betrokken raakt bij het verzet tegen een dictator.


Sunset

"I will bring myself sexual pleasure later..."

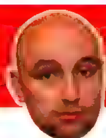

De personages in Dragon Age Inquisition nemen geen blad voor de mond



Nieuwe PS4 Games van Sony

Heb je geld over én ben je een groot PS4 fan, dan ben je misschien wel zo gek om een kaartje te kopen voor het PlayStation Experience event in Las Vegas op 6 en 7 december. Sony heeft zich al bij voorbaat behoorlijk op de borst geklopt en meldt dat men 'dingen gaat laten zien die ze misschien beter nog niet kunnen laten zien'. Een beetje vreemde tease maar wel een die doet hopen op veel nieuws.

Dat er Uncharted 4 gameplay getoond gaat worden is zo goed als zeker, maar mijn Glazen Bol verwacht ook minstens twee compleet nieuwe, nog niet aangekondigde titels. Wellicht eindelijk een nieuwe ip van Media Molecule? Of Santa Monica's nieuwe PS4 game? Helaas kon mijn bolleke op die vragen nog geen antwoord geven.



COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

Ik snap er geen pepernoot van

Elk jaar zo rond december word ik weer met m'n neus op de feiten gedrukt, en dan heb ik 't over het gebrek aan liefde bij mijn collega's voor het Sinterklaasfeest. Ieder jaar stel ik voor om gezamenlijk 'iets met Sinterklaas te doen', en ieder jaar krijg ik weer een bars 'NEE' te horen. Het lijkt erop alsof alleen Ed en ik dit oude volksfeest nog in ere houden; de rest van de PU en PU.nl crew is nog met geen tien paarden in beweging te krijgen.

Ik begrijp die antipathie niet. Wat is er nou leuker dan tijdens een avondje met vrienden, collega's of familie elkaar eens lekker te stangen middels vileine gedichten en/of kolderieke surprises?

Wel iedere maand de meest briljante teksten aanleveren [kuch - Ed], maar een gedichtje voor een mederedacteur schrijven, ho maar. Wel complete werelden en games maken in LittleBigPlanet, Project Spark, Minecraft en de Toy Box mode van Disney Infinity, maar effe iets lolligs in elkaar knutselen is te veel gevraagd. Ik snap er geen pepernoot van.



Cursusje mediatraining maar doen?

Ubisoft ligt onder vuur

Ubisoft maakt topgames, daar zijn we het wel over eens, maar aan het PR-front rammelt het nog wel eens bij die gasten. Tuurlijk; 'the interwebs' reageert al furieus als je poep zegt, dus de haat en kritiek dient met een korreltje zout genomen te worden, maar toch moeten de Fransen misschien eens bij zichzelf te rade gaan.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

• Uplay is voor veel gamers een doorn in het oog en het zorgt bij PC-games van de uitgever vaak voor problemen (zie Watch_Dogs). Misschien wordt het tijd om afscheid te nemen van deze dienst?

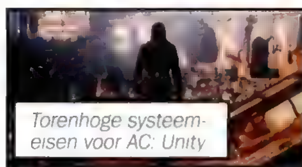
• Het gedoe met het al dan niet downgraden van de graphics van Watch_Dogs op diezelfde PC. En vervolgens maakt een amateurprogrammeur een patch waardoor de game opeens een stuk mooier en soepeler loopt. Ik geloof nog steeds niet dat Ubisoft bewust die PC-versie minder mooi heeft gemaakt, maar wellicht moeten devs hun demo's voortaan op een console tonen.

• Nu dan weer de systeemvereisten voor de PC-versie van AC: Unity. Die zijn torenhoog. Je moet zowat een NASA PC hebben om de game optimaal te kunnen draaien. Opnieuw is de PC community boos. Anderzijds, de game gaat er dan ook wel echt gruwelijk mooi uitzien. Tja...

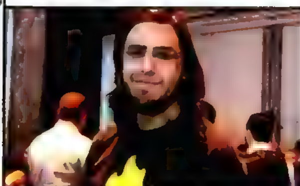
• De opmerkingen over speelbare vrouwelijke Assassins in Assassin's Creed. Ik vond het een beetje een non-discussie, maar toch: weer onhandig.

• De opmerkingen over het gelijktrekken van de resolutie in AC: Unity voor Xbox One en PS4. Opnieuw: niet zo slim.

Het lijkt wel alsof alles wat Ubisoft momenteel doet onder een vergrootglas ligt, maar een cursusje mediatraining voor de Fransen lijkt ons zeer bruikbaar. Dus Yves, als je dit leest... give me a call!


Torenhoge systeemeisen voor AC: Unity

"Er is een groep mensen, die wil eigenlijk maar één ding: een bepaalde fantasie, de mannelijke krachtsfantasie, keer op keer kunnen beleven. Die willen dat de hele industrie puur daarop gericht is. Dat vind ik zonde."


Rami Ismail van Vlambeer reageert in EenVandaag op #GamerGate

Steam uit de oren

Gabe Newell moet dood

Elke maand gebeurt er een hoop bizarre shit in de game-industrie. Soms hilarisch, soms onbegrijpelijk, soms kwalijk.

De Amerikaanse indie developer Mike Maulbeck bedreigde Valve baas Gabe Newell onlangs met de dood, omdat zijn game (Paranautical Activity) niet prominent genoeg in beeld was op Steam. En wij maar denken dat alleen sneue internetboys dit deden.

En nee, het was geen (foute) PR-stunt. Na zijn tweet werd z'n game meteen van Steam afgegooid.

We wensen Michael veel succes bij zijn toekomstige carrière als hamburgerflipper!


Mike Murderbeck

I am going to kill gabe newell.

He is going to die.

1 7



Power Spy

• Alien: Isolation kon op meer bijval rekenen op de redactie. Het sporadisch opduiken van de vijanden in de spooky ruimten van het spacelab zorgde voor mooie momenten vol suspense.

• Behalve bij JJ, die zich kapot verveelde in de game. 'Als ik mooi vormgegeven maar verder vooral lege ruimten wil zien, koop ik wel een woonmagazine'.

• Alien: Isolation was in ieder geval een stuk beter dan voorganger Aliens: Colonial Marines.

• Maar dat kon ook haast niet anders.

• Aliens: Colonial Marines was typisch zo'n spel waarvan gamers het jammer vonden dat de multiplayer mode online wél werkte.

• In de PU doen we overigens niet aan GamerGate. We zijn op de redactie zeer vrouwvriendelijk.

• In de laatste paar nummers heeft Sam bijvoorbeeld meer tepels laten zien dan alle dames die een bijdrage aan dit blad hebben geleverd, in welke vorm dan ook.

• Ed zag er slick uit tijdens zijn speech op 'Vrienden van PU'.

• Achteraf bleek ie zijn outfit, inclusief schoenen, van zijn zoon geleend te hebben.

• Nu snapt de Powerspy waarom hij een week lang met pijn in z'n voeten rondliep.

• GamerGate begint steeds meer een ding te worden. Een Engelse winkelketen moest zelfs een officieel statement laten uitgaan dat hun website genaamd 'gamergate' er niks mee te maken had.

• Overigens mag de lezer die GamerGate in drie zinnen aan de Powerspy kan uitleggen, zich bij de redactie melden.

• Het moet niet veel gekker worden. Na de HD-remake krijgen we nu ook een re-release van GTA San Andreas op de Xbox 360.

• Als het zo doorgaat, krijgen we binnenkort een HD remake van een re-release...

GOLD AWARD

GRAND THEFT AUTO

De beste game van vorig jaar houdt ook dit jaar de gemoederen al geruime tijd bezig. En dat voor een remake. Dat kan natuurlijk alleen maar gebeuren met GTA (V), want er is vrijwel geen game die qua succes en reputatie ook maar in de buurt komt van Rockstars sandboxer. Toen Jan de remake speelde, begreep hij meteen weer waarom.



Jan ziet het scherper dan ooit

In de achttien jaar dat ik over games schrijf, ken ik geen bedrijf dat zo eigengereid en gesloten is als Rockstar. De makers van Max Payne 3, Red Dead Redemption en Grand Theft Auto (en ooit Midnight Club, Manhunt en Lemmings) geven zelden interviews, releasen hooguit één game per jaar en stellen zonder blikken of blozen hun spellen meerdere keren uit.
Kroonjuweel Grand Theft Auto kent sinds de serie in 2001 een open wereld kreeg een onaantastbare status. Zonder GTA hadden Saints Row, Just Cause, Crackdown, Assassin's Creed en Watch_Dogs vermoedelijk nooit bestaan, of er op z'n minst totaal anders uitgezien. En met GTA V (voor de next-gen) legt de oude meester opnieuw uit hoe het moet. »

Omdat er in dit soort vliegtuigjes geen toilet zit, maken piloten nog wel eens een hoge noodlanding.

Of Grand Theft Auto V de beste GTA uit de reeks is, hangt af van je smaak. Feit is wel dat deel vijf het best verkochte deel uit de serie is en een van de succesvolste games aller tijden. In augustus dit jaar maakte moederbedrijf Take-Two Interactive bekend dat GTA V ruim 35 miljoen keer over de toonbank is gegaan. En daar komen de (miljoenen?) exemplaren voor de PS4 en Xbox One (en begin januari voor de PC) ook nog eens bij! Toch wilde Rockstar niet voor een makkelijke port gaan. De makers hebben de tijd genomen en de game op technisch vlak zeer grondig aangepakt. Het resultaat is indrukwekkend.

GA JE GTA V NOG EEN KEER SPELEN?



Ik heb een rare verhouding met GTA. Ik zie de kwaliteit, geniet van de levende steden, de vibe en de humor, maar mis het geduld om de sandbox-gameplay lang voort te zetten. En dus ligt het voor de hand dat ik GTA V niet nog een keer speel. Maarrrrr... Rockstar doet meer dan een beetje up-spicen. En dat wil ik toch meemaken. In ieder geval voor een deel.

Details, details, details...

De eerste keer dat je als Franklin, Michael of Trevor 's avonds bovenop een heuvel staat met op de achtergrond het centrum van de stad, met al zijn lichtjes, toeterende auto's, schaduwen en voetgangers weet je niet wat je ziet. Zeker als je de vergelijkingsvideo's (nog) niet op YouTube hebt gezien - waarbij PS3 en PS4 beelden naast elkaar worden afgespeeld - zal je zwaar onder de indruk zijn van de grafische details. Vooral wanneer het regent, en de neonlichten, de reclameborden en gevels in de plassen op straat weerspiegelen. Gras, struiken, bladeren aan bomen... het lijken te verwaarlozen details, maar de game ziet er nu gewoon zoveel vetter uit. Waren de heuvels buiten de stad eerder meestal kaal, nu wuift overal gras. De soms autoloze zondagen in GTA V zijn verdwenen; het is altijd druk op straat met meer voetgangers en vooral meer voertuigen. Personages zien er mooier uit, met nog meer detail in de grimassen. Posters, stickers, ingame tv-beelden... alles is nu in hoge resolutie te aanschouwen, en juist in GTA zijn deze 'verborgen' boodschappen enorm belangrijk voor de vibe van de game.

Veel van die pracht en praal heeft natuurlijk te maken met de verbeterde resolutie die - en ik ga dit nu even dikgedrukt duidelijk maken - **zowel op PS4 als op Xbox One in 1080p draait op 30 fps.** Geen 'welke console is beter?' gezeur deze keer dus; de game ziet er op beide platformen in theorie dus net zo goed uit. Ik zeg bewust 'in theorie'

"Ik speelde de Caida Libre missie in first-person en dat voelde als een complete Jackass aflevering!"



weetje • weetje

De radiostations in GTA V waren al briljant en voor deze versie zijn er meer dan 150 nieuwe songs beschikbaar, naast nieuwe talk radio, DJ mixes en nieuw ingesproken commentaar door bekende DJ's.



GTA ONLINE: HEISTS & CREWS

Een doorn in het oog van veel gamers was het ontbreken van Heists in GTA Online. Rockstar vertelde mij in Londen dat men veel kritiek heeft gehad op de afwezigheid van Heists, en dat men ermee bezig was. Ik vroeg wat dat precies betekende, maar behalve de uitspraak dat ze die kritiek terecht vonden, wilden ze niet veel zeggen.

Mijn inschatting is dat de Heists dit jaar nog online komen en daarmee zouden de makers het jaar 2014 mooi afsluiten. Een andere, minder voor de hand liggende, optie is dat de Heists online komen ten tijde van de PC release, maar veel later kan en mag echt niet, want anders wordt het echt belachelijk, als het dat al niet is.

Sowieso is er veel verbeterd aan GTA Online. Het aantal spelers stijgt naar dertig met twee spectators. Er is een nieuwe character creator die makkelijker te bedienen is en meer mogelijkheden heeft. Daarnaast zijn er meer dan 150 nieuwe props voor de GTA Online creator tools en kun je nu twee keer zoveel props gebruiken als voorheen. Bovendien is alle content die sinds launch beschikbaar is gesteld, nu compleet aanwezig. Dat betekent dus ook dat alle nieuwe wapens en auto's zowel in GTA Online als in GTA V beschikbaar zijn.

OH NEE, DIE GAST MIST NOOIT ALS IE SLAAT!

KLOPT, ZOALS MIJN HAAGSE NEEF ALTIJD ZEGT: 'ELKE AAI IS EEN TREVOR'.

want ik speelde de game nog alleen op PS4, maar aangezien Rockstar dit met zoveel nadruk beweert, ga ik ervan uit dat ze het waarmaken.

Juice & Spice

Naast de hogere resolutie zorgen ook zaken als increased draw distance en het overall opkrikken van detail voor een nog rijkere en mooiere wereld.
Wanneer je uit een vliegtuig springt en met een parachute de wereld onder je bekijkt, is het puur genieten en zul je je verbazen over de hoeveelheid juice en spice die de mannen en vrouwen van Rockstar aan een old-gen game toe hebben weten te voegen.
Om nog een emmertje met technisch gebrabbel over je heen te gooien: GTA V kent nu dynamically adaptive depth of field, verbeterde kwaliteit van de particle effects, aangepaste en verbeterde winddynamiek en weersystemen, realistischere vloeibare elementen zoals bloed en de game telt drie keer meer lichtbronnen dan de old-gen versies.
Dit alles heeft tot gevolg dat GTA V er, nogmaals, kwijlend mooi uitziet voor zo'n rijke wereld waarin zoveel te doen is.

Jackass

Een ander versch element in GTA V op de PS4 en Xbox One is de first-person mode. Er gingen al geruime tijd geruchten over dit nieuwigheidje, maar je moet het spelen om echt te snappen wat een enorm verschil dit maakt. Het is niet zomaar een kwestie van een extra camerastandpuntje.
Je kunt de first-person mode in GTA V en in GTA Online met één druk op de knop aanzetten. Echter, omdat het zo'n ander gevoel geeft, heeft Rockstar een optioneel first-person coversysteem, een nieuw richtsysteem, een meer traditionele FPS besturing en meer dan drieduizend aanvullende animaties ontworpen.
Je kunt de game zo instellen dat je bijvoorbeeld in third-person in voertuigen zit, terwijl je te voet alles in first-person doet. Daarnaast kun je het richten ook helemaal naar eigen wens instellen, waarbij je kunt kiezen uit Assisted Aim - Full, Assisted Aim - Partial, Free Aim - Assisted en volledige Free Aim. En als je weer wisselt naar third-person zijn alle oude instellingen van die mode gewoon bewaard.
Spelen vanuit first-person biedt echt een andere ervaring. De wereld van GTA V up, close and personal beleven is, zeker met de high-res graphics, heel erg tof. Maar »

GA JE GTA V NOG EEN KEER SPELEN?



Natuurlijk! Je hoort ontwikkelaars vaak over dit soort next-gen edities zeggen dat het de ultieme versie is, de versie zoals de game bedoeld is. Veelal PR-gelul, maar bij GTA V geloof ik het meteen. De game was briljant op de PS3 en Xbox 360, maar schreeuwde om next-gen hardware. Bring it on!



weetje • weetje

De PC-versie verschijnt 17 januari en zal als enige een video-editor mode bevatten.



In dit soort buurten wonen veel ouders die te jong zijn om GTA V voor hun kinderen te mogen kopen.



Lijkt me een geinige combi: een speedboot met daarin een heroïnehoer op naaldhakken die een dikke pil leest terwijl ze coke drinkt.

ook lastig, vooral bij bepaalde wilde achtervolgingen. Herinner je je de Caida Libre missie nog waarbij je als Trevor een neerstortende privéjet moest achtervolgen op een motor? Ik speelde die missie in first-person en dat voelde als een complete Jackass aflevering! Met name het stuntracen over de daken van huizen en treinen is zo overweldigend dat mijn hart er tien keer sneller van ging kloppen.

"Je zult je verbazen hoeveel juice en spice Rockstar aan een old-gen game toe heeft weten te voegen."

Verschil

Maar ook als je gewoon lekker een beetje free roaming loopt te kloten, is het hilarisch om met je crossmotor ergens bovenop een heuvel te beginnen en dan vanuit first-person downhill te raggen om te zien hoe lang je het volhoudt. Uiteindelijk zal iedereen deze mode het meest gebruiken tijdens heftige shootouts waarbij de game dan meer speelt als een first-person shooter.

De eveneens nieuwe cockpit mode hangt hier natuurlijk nauw mee samen en is vooral voor de raceliefhebbers onder ons dik genieten. Ieder voertuig - boot, motor, buggy, auto, straaljager of helikopter - kun je in cockpit view spelen en dat geeft opnieuw een compleet andere ervaring aan je GTA fix.

De interieurs van de auto's en vliegtuigen

GA JE GTA V NOG EEN KEER SPELEN?



Ja, omdat ik bij lange na niet zoveel tijd in GTA V heb kunnen steken als ik had gewild. Dit is de perfecte kans om hem alsnog (uit) te spelen met betere graphics!



weetje • weetje

Je kunt nu vliegensvlug van radiostation switchen door over de touchpad te aaien.

weetje • weetje

Trevor is door de community uitgeroepen tot het meest populaire personage uit GTA V. Waarom verbaast me dat niet...



GA JE GTA V NOG EEN KEER SPELEN?



ZEKER ga ik GTA V current-gen spelen! Lekker op de PS4, zodat ik er ook nog effe wat trophies uittrek. Hoewel ik niet van plan ben om het nogmaals op honderd procent te halen, zoals ik op de Xbox 360 deed. Wat een fucking klus was dat, in het bijzonder het onder bruggen door vliegen en de Stunt Jumps. Ik had daar toen eigenlijk al geen tijd voor en nu in het drukke najaar al helemaal niet. Of ik moet The Master Chief Collection, Far Cry 4 en Dragon Age: Inquisition verwaarlozen, en daar is natuurlijk geen denken aan, beste vrinden.



Trevor als straaljagerpiloot, dat is net zo onwaarschijnlijk als Britt Dekker als hartchirurg of Bobbi Eden als lijstrekker voor de SGP.

zijn opnieuw gedaan, inclusief dashboards en dergelijke. Gamers die normaliter altijd al racen vanuit first-person, zullen nu helemaal los kunnen gaan, maar vanuit first-person in je helikopter boven Vinewood Hills of de oceaan vliegen, dat maakt pas écht een wereld van verschil. En datzelfde geldt natuurlijk voor zwemmen, parachutespringen en ga zo maar door.

Een 100+?

GTA V was in 2013 de beste game van het jaar en scoorde een welverdiende 100. De ultieme score dus. Rockstar verbetert nu haar meesterwerk, dus eigenlijk zou speciaal voor deze game een 105 of iets dergelijks in het leven geroepen moeten worden. Tegelijkertijd gaan we dat natuurlijk niet doen, want dan worden de heren van Rockstar nog cockier dan ze al zijn.

De vraag is nu, is dit een must-buy? Het antwoord op deze vraag is hetzelfde als destijds bij The Last of Us Remastered voor de PS4. Als je GTA V om een of andere duistere reden nog niet hebt gespeeld en je stapt nu in, dan krijg je een sandbox game voorgeschoteld waar je als een blok voor zult vallen. De parodie op de Amerikaanse samenleving is niet alleen maar grappig maar ook nog eens minutieus uitgewerkt, tot in bizarre details.

Er zal vast en zeker een aantal gamers met engelengeduld zijn die altijd al wist dat de game naar de next-gens zou komen, en tot die tijd hun geld in de knip hebben gehouden. Maar ik denk dat er een veel grotere groep is, die Grand Theft Auto zo enorm tof vindt, dat ze zich graag nog een keer laten onderdompelen in die wonderbaarlijke, gestoorde, rijke, gewelddadige en humoristische wereld van Los Santos in full HD.

Deze versie van GTA V heeft genoeg kleine extraatjes om de aanschaf (nogmaals) te verantwoorden, al kan ik me ook heel goed voorstellen dat je deze maanden je geld liever uitgeeft aan geheel nieuwe games zoals AC: Unity, Sunset Boulevard, Far Cry 4 of Dragon Age: Inquisition. Ja, het zijn mooie tijden voor ons gamers! ✪

TIJD VOOR EEN CREW

De verbeteringen aan GTA Online maken dit hét moment om een Crew te beginnen, en voor de baklappen die nog niet weten hoe dat werkt, nog één keer in een notendop wat dat inhoudt.

Crews zijn feitelijk clans met een rangensysteem dat nauw samenhangt met Rockstars Social Club. Dit betreft het begeleidend platform voor GTA Online waar je je crewstatus beheert. Je kunt er zelf een beginnen of een crew joinen, maar 't belangrijkst is dat alles draait om respect.

De maker van een crew wordt de crewleader en is verantwoordelijk voor het management van zijn crew. Hij kan bijvoorbeeld mensen verhogen en verlagen in rang. De rangen bestaan uit Commissioners, de Luitenants, de Representatives en de Muscle.

Het allerleukste is natuurlijk wanneer Crews onderling tegen elkaar gaan strijden in GTA Online, waarbij er dus ware rivaliteiten kunnen ontstaan, helemaal in lijn met de sfeer van Grand Theft Auto.

Als je meer wil weten over de potentie van The Crew, check dan de speciale prijsvraag die we hierover hebben opgezet: www.pu.nl/gtacrewprijsvraag

GA JE GTA V NOG EEN KEER SPELEN?

Aangezien ik GTA V vorig jaar al helemaal heb uitgespeeld, sla ik deze effe over, zodat ik meer tijd heb voor alle vette najaar-releases... om begin volgend jaar in 4K resolutie en met video-editor aan de PC-versie te beginnen. Masterrace voor de win!



weetje • weetje

De PC-versie zal 4K gaan ondersteunen en misschien nog wel hogere resoluties.



weetje • weetje

Rockstar is ongeveer anderhalf jaar met deze versie bezig geweest. Het exacte aantal maanden ontwikkelingstijd wilde men niet noemen, maar dat dit geen snelle port is, staat wel vast.

SCORE 100

Rockstar kwam, zag en overwon in 2013, en flikt dat eind 2014 gewoon nog een keer. Dus ja, dat cijfer blijft gewoon hetzelfde.

JAN



GTA V was gigantisch, is opnieuw gigantisch en zal alleen maar groter worden met de reeks op handen zijnde nieuwe content voor GTA Online.

100+ UREN



BASICS

OPEN WORLD ACTIE
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
1 - 30 SPELERS
OUT NOW

KULUM

Arjan Lindeboom

twitter.com/arjandotorg
youtube.com/arjandotorg

Op reis naar:
Van de wasbox naar de Dutch YouTube Gathering.

Speelt:
Shadow of Mordor, Monkey Island, Spelunky, The Last of Us Remastered, Hearthstone en van alles een beetje.



Sinds begin 2012 uploadt Arjan Lindeboom dagelijks een gamevideo op zijn YouTube-kanaal 'arjandotorg'. Geen planning, geen doel, gewoon lekker filmen wat ie speelt en elke dag zijn game-ervaringen delen met meer dan 25 duizend abonnees.

ARJANDOTORG - WORLD OF TILIA

Hoewel je me overal kunt vinden onder de naam arjandotorg (Arjan.org) heb ik mijn kanaal de subtitel 'World of Tilia' meegegeven. Dat lijkt heel fantasy-achtig, maar Tilia betekent 'Lindeboom' en het klinkt gewoon cool.

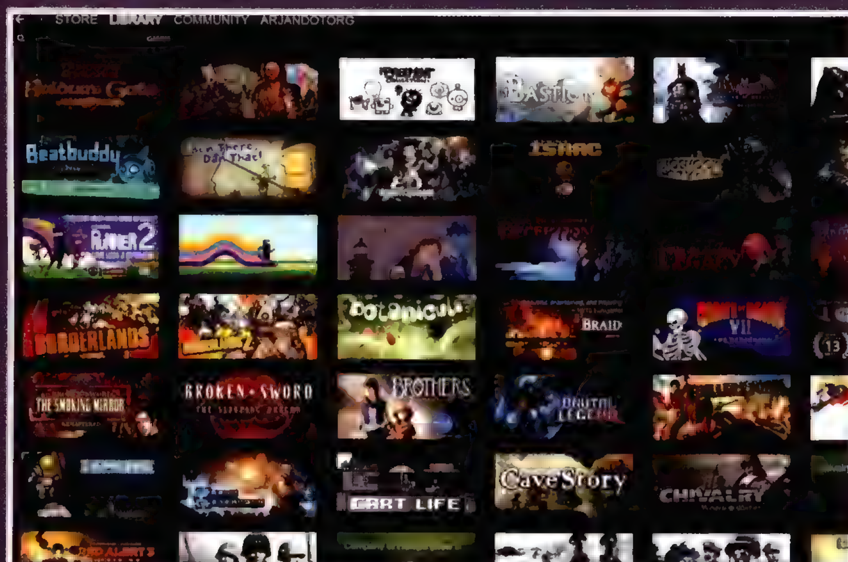


Lindebooms wereld, mijn wereld, zit al vanaf mijn allereerste console - de Game Boy (1990) - tjokvol games. Op m'n zestiende werd ik vanaf het allereerste nummer PU-lid. Inmiddels zijn we alweer 21 jaar verder en is m'n liefde voor games nog steeds onveranderd.

Wat wel is veranderd, is dat ik iedereen nu via YouTube kan laten zien welke games ik te gek vind. Ik recenseer niet, ik vloek en scheld niet, ik laat de games zien die ik speel, die ik ontdek en die ik leuk vind. Het maakt me niet uit of er tien of tienduizend keer naar een video wordt gekeken; als ik iets speel, neem ik 't op. Stiekem ben ik altijd extra trots als ik een game in de spotlight kan zetten die dat volgens mij ook verdient. Zodra kijkers reageren met 'maak hier een serie van!' weet ik dat dat gelukt is.

STEAM-BACKLOG

Op dit moment bestaat mijn Steam-bibliotheek uit precies 370 games, waarvan ik de meeste nog niet eens heb gespeeld. Een tijdje geleden heb ik bijna al mijn fysieke games via Marktplaats de deur uit gedaan. Ik ben zo'n digitale koopjesjager met van die periodes dat ik de ene Steam-gamesbundel na de andere koop. De laatste tijd probeer ik mezelf maar een beetje in te houden door niet dagelijks de laatste sales te spotten; mijn backlog is namelijk veel te groot geworden.



LUISTERT MOMENTEEL

Dagelijks luister ik in de auto naar m'n favoriete podcasts: o.a. Gamebites (schuif ik soms ook bij aan), Idle Thumbs, Giant Bombcast, Skeptoid, Podcast Beyond en SQPN's Secrets of Doctor Who. Wil je weten waarom ik die podcasts luister? Zoek me gerust even op op Twitter en ik leg het je graag uit.

LEEST MOMENTEEL

Op dit moment zit ik middenin het hilarische scifi-verhaal "The Hitchhikers Guide To The Galaxy". Briljante humor! Trouwens, het boek dat ik hiervoor las, moet je als gamer gewoon hebben gelezen: Ready Player One. Dit is een spannend scifi-avontuur waarin een Matrix-achtige gamewereld centraal staat. Wil, nu ik Shadow of Mordor speel, ook weer (voor de zoveelste keer) Tolkien lezen. Dat verveelt nooit.

Ik ben naast de tijd die ik game ongeveer evenveel tijd kwijt met het monteren van de opgenomen beelden. Al word ik 200 jaar, dan nog zou het me niet lukken alles uit te spelen. Mijn oplossing hiervoor was 'Eerste Indruk'-video's maken: af en toe installeer ik een willekeurige game die ik een half uur speel en laat iedereen die game samen met mij ontdekken. Geen perfecte oplossing voor de backlog, maar ik ontdek zo nog wel eens een toffe game in m'n collectie waarvan ik denk: had ik die maar eerder geïnstalleerd. Inmiddels beschik ik ook over een PS4 met opnameapparatuur en begint er ook daar een backlog te ontstaan. HELP!

VERHALENVERTELLER



Al mijn hele leven ben ik gek op verhalen in boeken en films. Ik heb Nederlands gestudeerd en werk op een school. Ik hou van taal, van (voor)lezen en van schrijven.
YouTube geeft me ook een plek om verhalen te vertellen. Bij mooie-verhalen-games als Brothers - A Tale of Two Sons, Valiant Hearts (zie screen), The Walking Dead en Papo & Yo moet ik zelf ook wel eens slikken. Kijkers die de avonturen net zo meebeleven, soms met tissues in de aanslag, maken mij ultiem gelukkig.
YouTube heeft mijn leven veranderd. In de afgelopen drie jaar dat ik er actief ben, heb ik geweldige mensen ontmoet en nieuwe vrienden gemaakt met allemaal dezelfde passie voor games als ik: mede-YouTubers, fans (dat blijft wennen), gameliefhebbers, -ontwikkelaars, -pers en -uitgevers. Stuk voor stuk inspireren ze me dagelijks om te doen waar ik van hou: laten zien dat we de leukste hobby ter wereld hebben!

THE LEGEND OF ZELDA

Je moet het maar durven. Op basis van een lullige trailer en wat interviews met Aonuma alvast een artikel schrijven over de nieuwe Zelda die 2015 voor de Wii U verschijnt. Jurjen durfde het!

In 1998 verscheen Ocarina of Time, de eerste 3D-Zelda ooit. Daarin moest blijkbaar veel uitgelegd worden. Om Link constant van tips en uitleg te voorzien, vloog er zelfs een elfje met hem mee. Haar 'Hey, listen!', dat zeker tijdens de introductiefase in Kokiri Forest gewoon té vaak klinkt, geldt nog steeds als een van de irritantste aspecten uit Ocarina of Time.

Het mooiste moment uit Ocarina of Time weet ik ook nog wel. Dat was toen ik het bos met Link verliet, de camera even over Hyrule Field zweefde, een uil me vertelde dat mijn avontuur ging beginnen, en de wereld zich vrij letterlijk voor me opende.

Natuurlijk was ik in Ocarina of Time nog steeds gebonden aan talloze begrenzingen en een lineaire opvolging van kerkers en voorwerpen, maar het gevóel dat ik helemaal mijn eigen weg kon gaan, was al sterk aanwezig. Net als toen ik voor het eerst met mijn zeilbootje door het open water van Wind Waker kliefde, of op de rug van mijn vogel door de wolken van Skyward Sword zweefde.

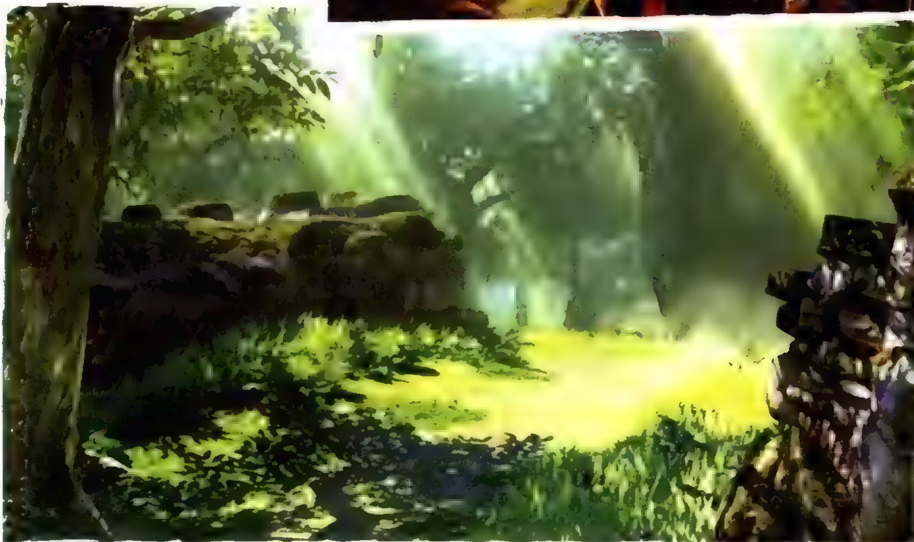
Hoe geweldig moet het dan wel niet zijn om op avontuur te gaan in een wérkelijk open Zelda-wereld? Waarin je dus echt je eigen weg kunt kiezen? En die wereld ook nog eens zo adembenemend fraai is als de trailer van Wii U-Zelda openbaart? En wanneer in die wereld ook is afgerekend met een van de irritantste aspecten van de 3D-Zelda's, namelijk de eerder genoemde overdaad aan tips en uitleg?



Aan het handje

"We hebben een beetje de slechte gewoonte ontwikkeld om spelers aan het handje te nemen, om alles wat makkelijker voor iedereen te maken," zei een schuldbewuste Aonuma, de voornaamste ontwikkelaar van de Zelda-serie, reeds tijdens de New York Comic Con van 2013. "Maar ik raak er steeds meer van overtuigd dat die aanpak gewoon niet zo leuk is."





> "VOOR HET EERST KRIJGT EEN 3D-ZELDA EEN WERKELIJK OPEN WERELD."

Het resultaat van die veranderde overtuiging konden we al merken in het eind 2013 verschenen A Link Between Worlds, waarin veel minder uitleg en hints verschenen dan in andere recente Zelda's (ik kijk even heel boos naar jou, Skyward Sword). Ook lag de volgorde waarin je de kerkers van ALBW moest bezoeken en items verzamelde niet langer vast.

In die zin was ALBW een terugkeer naar de allereerste Zelda, waarin je na het halen van je zwaard ook zonder verdere uitleg de wereld in trok, en gerust enkele kerkers in de 'verkeerde' volgorde kon doorlopen. Een veel vrijere opzet dan we ooit in de 3D-Zelda's hebben gezien, maar die we volgens Aonuma dus ook in de nieuwe 3D-Zelda voor Wii U mogen verwachten. Al wordt het non-lineaire verstrekken van items dit keer niet met een ruilsysteem à la ALBW opgelost.

Aonuma, in Edge Magazine, alweer een beetje schuldbewust: "Ik hoorde dat behoorlijk veel spelers teleurgesteld waren dat het in A Link Between Worlds



ontbrak aan dat klassieke Zelda-element, dat je kerkers moet verkennen om voorwerpen te vinden die je steeds meer dingen laten doen, met een gevoel van groei als gevolg. Ik realiseer me dat om alle spelers tevreden te houden, we niet alleen met nieuwe ideeën moeten komen, maar er ook voor moeten zorgen dat geliefde elementen uit oudere titels op een nieuwe manier beleefd kunnen worden. Dat evenwicht houden we ook voor de nieuwe Zelda in ons achterhoofd."



Omgevingen slopen

Wat oude elementen die we op nieuwe manieren kunnen beleven betreft, is er één aspect waar al heel concreet iets over valt te vertellen: de graphics.

Terwijl de allereerste teaser van 2012 nog een Ocarina of Time/Twilight Princess-achtige stijl voor de Wii U-Zelda toonde (wat ik toen een beetje gewoontjes en daarom teleurstellend vond), blijkt uit de trailer van 2014 dat de definitieve stijl voor Wii U-Zelda een behoorlijk hemelse hybride is van de visuele stijlen uit Wind Waker en Skyward Sword. Of nou ja, het neigt vooràl naar de schilderachtige richting van Skyward Sword, maar de tekenfilmachtige effecten uit Wind Waker zijn wel degelijk aanwezig, zo blijkt uit de trailer, zeker wanneer Link, zijn vijand en de explosies van dichtbij worden getoond.

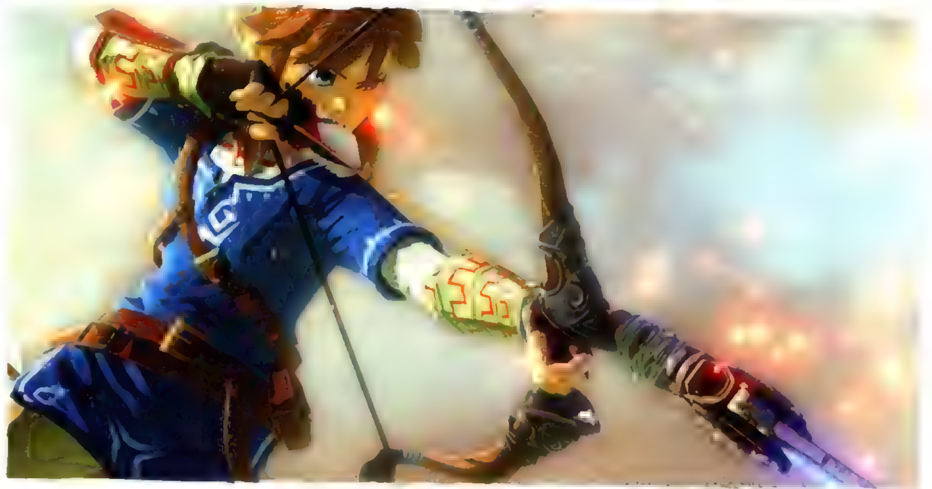
Andere details die de trailer blootgeeft: niet alleen Link en zijn paard, maar ook de geiten en de boeren in de achtergrond reageren allemaal geloofwaardig (door eerst even verschrikt op te kijken en dan weg te rennen) op een plotseling aanstormend monster. Dit geeft goede hoop op een geloofwaardige, levende wereld, waarin alle wezens overtuigend op de gebeurtenissen in hun omgeving reageren.

Dat het rennende monster onderweg wat omgevingselementen sloopt, zou trouwens - een beetje speculatief - kunnen verwijzen naar de mogelijkheden die Link krijgt om zelf omgevingen te slopen (buiten de bekende bommetjes bij gebarsten muurtjes).

Dat zou dan mooi aansluiten op wat Aonuma zegt in de 2014-trailer, 'dat eerdere 3D-Zelda's, ondanks de illusie van een open wereld, feitelijk nog bestonden uit gesloten gebieden met vastgelegde in- en uitgangen, en dat het onmogelijk was om de grenzen van die gebieden te doorbreken.' Daarmee dus suggererend dat zoiets in de nieuwe Zelda wél mogelijk wordt.

weetje • weetje

Wat plaatsing in de timeline van verschillende Zelda-spellen betreft, lijkt een positie kort na Spirit Tracks (in de zogenaamde 'Adult timeline') me het meest waarschijnlijk. In eerste instantie omdat de layout van de wereld uit de Wii U-Zelda-trailer enkele zeer opmerkelijke overeenkomsten toont met de wereld van Spirit Tracks.
Bijkomend dingetje is dat de trailer aangeeft dat geavanceerde technologie een belangrijke rol speelt in Wii U-Zelda, en die technologie is in Spirit Tracks overduidelijk aanwezig. Maar goed, deze argumentatie is nogal op losse grond gebaseerd, dus eigenlijk zou dit weetje-weetje een speculatietje-speculatietje moeten heten, alleen staat dat een beetje gek.





Niet nep

Maar laten we bij de feiten blijven: voor het eerst krijgt een 3D-Zelda een werkelijk open wereld, met minder tips en uitleg, meer vrijheid om je eigen weg door het avontuur te vinden, en dat in een wonderschone, levende HD-wereld.

Alleen deze vier feiten al leken me genoeg om met hooggespannen verwachtingen uit te kijken naar de nieuwe Zelda en een First Look-verhaal erover te rechtvaardigen. Er bestaat voor mijn gevoel ook een zekere samenhang tussen deze feiten, en blijkbaar was de kracht van de Wii U nodig om ze in 3D goed voor elkaar te krijgen. Of, zoals Aonuma het zegt: "Het is erg belangrijk dat we ervoor zorgen dat elk aspect van de wereld echt en fysiek verbonden voelt, zodat het niet nep overkomt. Dat kunnen we nu bereiken dankzij de hardware-mogelijkheden van de Wii U."

Volgens Aonuma is voor een goed gevoel over de spelwereld ook de plattegrond van belang. "En natuurlijk komt de GamePad uitstekend van pas om deze plattegrond te tonen en spelers aanwijzingen te geven over waar ze naartoe kunnen gaan." Waarmee Aonuma aangeeft dat we het dus ook niet helemáál zonder aanwijzingen hoeven te stellen.

Maar goed, een paar knipperende icoontjes op een zwijgend tweede scherm zullen in elk geval heel wat minder ergernis oproepen dan een constant om aandacht schreeuwend elfje.



BATTLEFIELD HARDLINE

Show me your hands! Drop the weapon! Get down! Freeze! Sinds Jan de singleplayer van Battlefield Hardline heeft gespeeld, loopt hij de hele dag dit soort kreten over de redactie te brullen. Een goed teken?



Op Gamescom werd voor het eerst de singleplayer van Battlefield Hardline getoond maar dat was een gevalletje 'kijken, kijken, niet kopen'. Gelukkig kon ik afgelopen maand in Londen (in het Stamford Bridge stadion van Chelsea!) eindelijk zelf met de singleplayer aan de slag. En dat bleek een verrassend leuke ervaring.

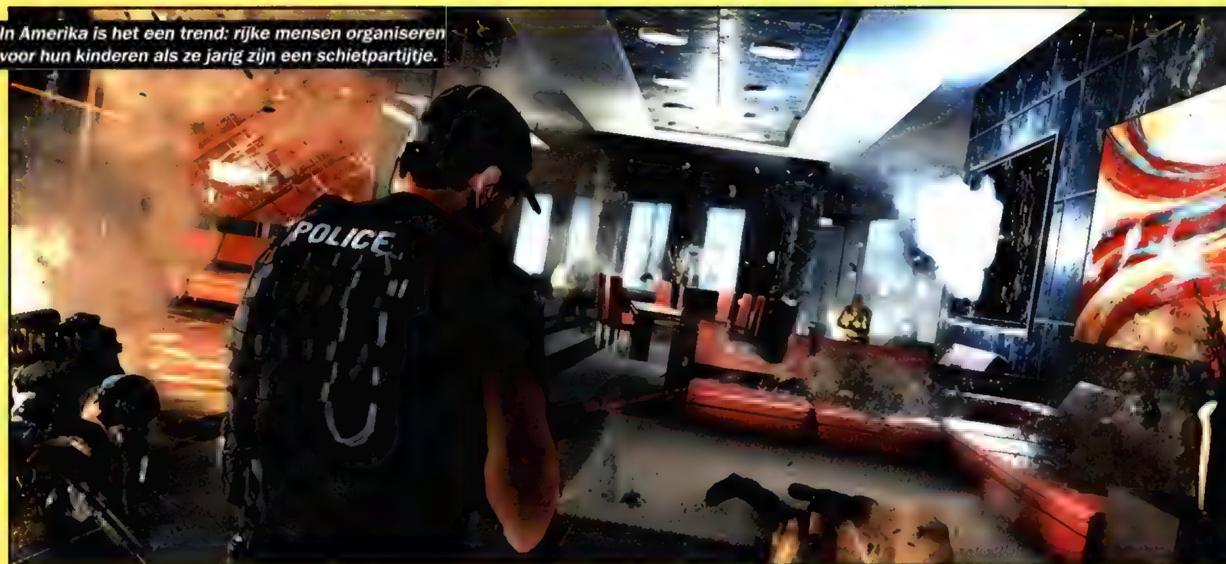
Non-lethal

In het solitaire avontuur van Battlefield Hardline kruip je in de huid van Nick Mendoza, een schietgrage rechercheur die samen met een vrouwelijke partner op avontuur gaat in de achterbuurten van Miami.

Het eerste dat opvalt, is de filmische manier van vertellen waarbij in het begin veel tijd wordt genomen voor het uiteenzetten van de personages (jij en je partner) voor je aan je eerste klus begint.

Die uitgebreide kennismaking vormt tevens de verkapte tutorial (althans die indruk kreeg ik) waarbij de controles maar ook de specifieke game mechanics van de verhalende campagne geïntroduceerd worden. Die zijn namelijk behoorlijk verschillend van de multiplayer. Waar de multiplayer vooral een schietfestijn gaat worden met cops en criminelen die elkaar met allerlei wapentuig te lijf gaan, benadert de singleplayer de missies op een zandbakachtige wijze en wordt non-lethal gameplay zowaar gepromoot. Dat maakt dat je straks twee totaal verschillende games krijgt.

> **"Vooral het feit dat ik deze missie op nog vier à vijf andere manieren had kunnen doen, heeft me erg enthousiast gemaakt over de singleplayer."**



In Amerika is het een trend: rijke mensen organiseren voor hun kinderen als ze jarig zijn een schietpartijtje.

Afleiden

Tijdens de eerste episode van Battlefield Hardline leer je een aantal spelmechanismen waarmee je vijanden kunt afleiden om ze vervolgens te overmeesteren en te boeien.

Zo kun je bijvoorbeeld met je politiepenning zwaaien (L1 op de PS4 controller) waarna tegenstanders hun wapens op de grond leggen (meestal dan) en je ze de handboeien kunt omdoen. Deze handeling dien je echter snel en vloeiend uit te voeren, want zeker als je met meerdere criminelen te maken hebt, kan het spannend worden. Boei je de een, dan kan de ander zijn kans schoon zien om alsnog z'n gun op te pakken en het vuur te openen.

In de latere levels - wanneer je tegenover zwaarbewapende, in kevlar gehulde guards komt te staan - is het zwaaien met je badge meer een afleidingsmanoeuvre waarmee je een paar seconden extra tijd koopt.

Een ander eeuwenoud trucje dat goed werkt, is het werpen van een muntje op straat. Het geboefte/schorriemorrie/geteisem/gebroed/tuig/uitschot in kwestie (Synoniemenwoordenboekje gekocht? - Ed] gaat natuurlijk kijken waar het rinkelende geluidje vandaan komt. Een ideaal moment om de guard vanachteren te besluipen en te overmeesteren, of om snel langs 'm te glippen.



Cash

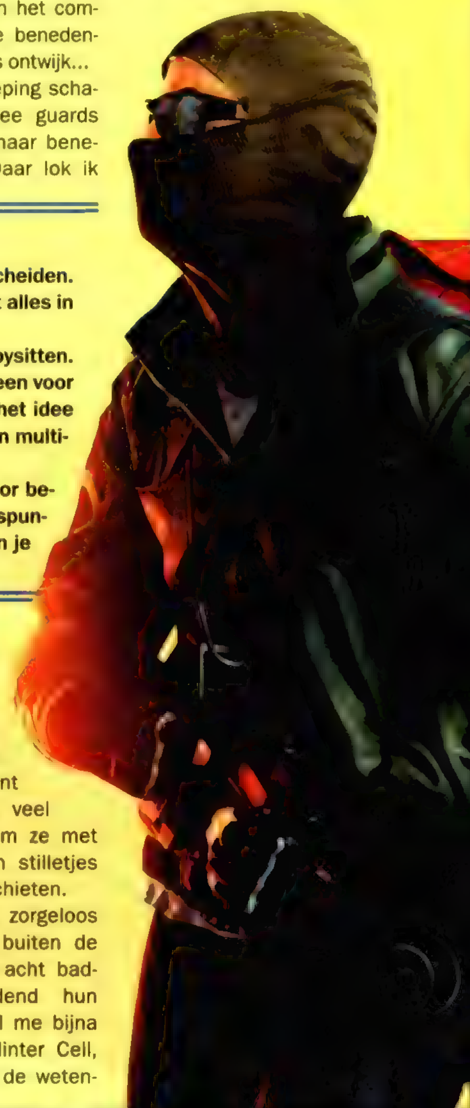
Iedere keer als je een vijand neermept en boeit, krijg je een bonus in de vorm van cash waarmee je je wapenarsenaal kunt uitbreiden of upgraden.
Een andere manier van geld verdienen, is simpelweg de missie uitspelen en genoeg bewijs verzamelen, maar door op gezette tijden non-lethal te werk te gaan, verdien je snel een extra zakcentje.
Steve Papoutsis, general manager Visceral Games en executive producer Battlefield Hardline licht de keuze toe: "Police brutality is een gevoelig onderwerp. In multiplayer is het geen punt van discussie, maar in onze verhalende singleplayer wilden we de cops niet neerzetten als schietgrage dudes die er alleen maar op uit zijn om zoveel mogelijk criminelen neer te knallen. Als dat je speelstijl is, prima - we dwingen gamers nergens toe - maar we bieden ook alternatieve manieren van spelen. Bovendien levert dat simpelweg een betere en veelzijdigere game op."

Bespieden

Die veelzijdige gameplay zag ik vooral in het tweede deel van de speelbare code. Hier moest ik een villa infiltreren om vervolgens een lift te bereiken om een contactpersoon veilig te stellen. De villa wordt echter zwaarbewaakt door een minileger aan guards, gehuld in kogelwerende vesten en uitgerust met uiteenlopend wapentuig en allerlei gadgets.
Mijn A.I. partner legt me vlak voordat de missie begint uit dat er verschillende plannen van aanpak zijn. Er is een loading bay voor vrachtwagens aan de achterkant, links bevindt zich een zijdeur (maar daar wordt gepatrouilleerd), we kunnen door de voordeur gaan als we echt suïcidaal zijn en rechts is een parkeergarage van waaruit we het complex goed kunnen bespieden.
Ik besluit voor de laatste optie te gaan en neem een gedempte gun en een dikke schotgun met extra vizier mee. Als gadget steek ik ook nog een harpoen-kruisboog bij me, waarmee ik bad guys kan perforeren, maar vooral ziplines kan creëren.
Zo schiet ik vanaf de derde verdieping van de parkeergarage een pijl richting de villa en roetsj naar een balkon van het complex waardoor ik de benedenverdieping vol guards ontwijk...
Op de eerste verdieping schakel ik stilletjes twee guards uit om vervolgens naar beneden te sneaken. Daar lok ik twee guards weg met mijn muntjes-werp-move (Nick is waarschijnlijk lucky geweest bij de fruitautomaten want hij heeft oneindig veel muntjes bij zich) om ze met mijn gedempte gun stilletjes door het hoofd te schieten.
Ik kan mijn weg zorgeloos voortzetten terwijl buiten de villa nog minstens acht baddies nietsvermoedend hun ronde doen. Ik voel me bijna Sam Fisher uit Splinter Cell, maar het is vooral de wetenschap dat ik deze missie op nog vier à vijf andere manieren had kunnen doen, die me erg enthousiast heeft gemaakt over (de SP van) Battlefield Hardline. ★

A CHANGE IS COMING...

Steve Papoutsis was tijdens het interview dat ik met hem had opvallend open en bescheiden. Zo vroeg hij ons wat wij graag wilden zien in de sidekick van Nick Mendoza, want niet alles in de singleplayer staat al in marmer gebeiteld.
"Je wil geen A.I. partner die voortdurend in de problemen raakt, en die je moet babysitten. Tegelijkertijd zit niemand te wachten op een A.I. die alle actie opeist en de bad guys een voor een neerschiet. We blijven hieraan schaven. Zo hebben we geëxperimenteerd met het idee dat jouw sidekick je zou kunnen *reviven*, maar dat werkt simpelweg een stuk beter in multiplayer dan in singleplayer".
Ook het beloningssysteem staat nog ter discussie. "Op dit moment krijg je geld voor bepaalde acties, maar in de uiteindelijke game kunnen dat credits worden of ervaringspunten. Het principe blijft hetzelfde uiteraard: je wordt beloond voor bepaalde acties en je krijgt een bonus als je non-lethal vijanden uitschakelt".







VERWACHTING *JAN:*
Battlefield Hardline zullen velen gaan spelen voor de MP, maar de open structuur en de daarmee gepaard gaande replay value van de SP heeft me aangenaam verrast. Puntje erbij voor Visceral.

+ Speel stealthy, guns blazing of iets daar tussenin.
+ Sandbox aanpak van missies.
+ Verhaal lijkt op orde.
- Levels ogen nog wat leeg.

FIRST-PERSON SHOOTER
VISCERAL / DICE / ELECTRONIC ARTS
Q1 2015

FAR CRY 4

Denk je aan de Himalaya, dan denk je aan serene rust, monniken in kloosters, eeuwige sneeuw, Tibetaanse mantra's en meditatie boven op een berg. In Far Cry 4 gelden andere wetten: die van in-het-rond-stampende olifanten, wingsuits, spooktijgers en tuktuks met bazooka's. Jan koos maar wat graag voor het laatste.



Toen Far Cry 4 werd aangekondigd had ik mijn twijfels. Natuurlijk was het introfilmpje al direct raak (Pagin Min is een gestoorde demagoog) maar de setting riep vragen op. Bood het fictieve koninkrijk Kyrat in de bergen van de Himalaya wel genoeg afwisseling qua setting? Gelukkig biedt de uiteindelijke game veel meer dan alleen maar besneeuwde bergen en hier en daar een fort of een tempeltje. De map van Kyrat is gigantisch met van alles en nog wat te doen, en de afwisseling in omgevingen is fantastisch. Er zijn meren, prachtige flora en fauna, besneeuwde bergketens, forten, groene dalen, zonovergoten dorpjes, en overal is de sfeer weer anders.

SCORE?

Eigenlijk had hier de review moeten staan, maar dit magazine wordt al half november gedrukt. Deze tekst is gebaseerd op een uitgebreide speelsessie die ik had tijdens een persevenement in Parijs.
Ik heb me kostelijk vermaakt, maar vijf uur spelen is natuurlijk lang niet genoeg om aan zo'n uitgebreide game een cijfer te hangen. Geen nood; de uiteindelijke score vind je daarom op PU.nl.

En wie dacht dat Far Cry 4 een minder mooie game wordt dan Assassin's Creed: Unity omdat die laatste speciaal voor de next-gen generatie is gebouwd, zit er helemaal naast. Ik speelde de game op de PS4 en het zag er allemaal prachtig uit.

Tijger of olifant

Op het punt waar ik mijn speelsessie begin, zijn spelers straks ongeveer vier uur onderweg in de game. Het doel is om een outpost/dorpje te bevrijden van de brute soldaten van Pagan Min. Aan jou de keuze om dat stealthy of guns blazing te doen. Je speelstijl hangt nauw samen met de manier waarop je je alter ego in FC4 ontwikkelt. Waren er in Far Cry 3 nog drie dierentotems waaruit je kon kiezen, in Far Cry 4 kies je uit het pad van de Tijger (agressief, aanvallend) of die van de Olifant (defensief, stealthy). Als je alle sidecontent uit de game speelt, kun je beide 'paden' en hun bijbehorende skills voor honderd procent ontwikkelen. De meeste gamers zullen echter in de huid van allebei de beesten willen kruipen, en de twee paden en bijbehorende moves gaandeweg, naast elkaar, unlocken. Zo probeerde ik meestal ergens stealthy binnen te dringen, maar op het moment dat het fout ging, gebruikte ik met

weetje • weetje
De speeltijd van het singleplayer avontuur schatten de makers op zo'n 35 uur. Maar wil je alles ontdekken dan kan dat met gemak zestig uur worden.



plezier m'n guns, bommen, granaten en al m'n andere explosieve speeltjes. En ja, het blijft ook voor een stealth-liefhebber als ik leuk om een pick-up truck vol te stouwen met C4, die bolide een basis binnen te laten rijden en vervolgens op een veilig afstandje de rijdende bom tot ontploffing te brengen. BAM!


Mooie paradox: iemand dwingen tot een vrije val...

Plettuuuh!

Misschien nog wel leuker is het om de wilde dieren in te zetten tegen de slechteriken. Dat kon natuurlijk al in Far Cry 3, maar als je de 'ik-kan-rijden-op-olifanten-skill' hebt vrijgespeeld, kun je op de rug van zo'n grijze dikhuid plaatsnemen en alles en iedereen op je pad platwalsen. Soldaten maar ook pick-up trucks vliegen als kartonnen dozen door de lucht. En bovenop zo'n beest kun je nog altijd je guns legen op geboefte dat tracht weg te komen.

Iets minder rigoureus maar bijna net zo effectief is het lokken van neushoorns of yaks richting een vijandelijke basis, want ook die beesten veroorzaken heel wat schade. Sowieso is deze game niet zo geschikt voor leden van de Partij voor de Dieren, want je zult weer heel wat huiden van tapirs, apen, gnoes en wolven nodig hebben om je uitrusting uit te breiden zodat je meer geld en guns mee kunt dragen. Je kent dit al uit Far Cry 3 en het werkt nagenoeg hetzelfde in dit vierde deel.

"Far Cry 4 wordt gewoon een fucking leuke game."

Offers brengen?

Far Cry 4 kent aparte multiplayer modi en een hilarische co-op (lekker met z'n tweeën tegen beter weten in een fort trachten te veroveren met alleen een pijl en boog en een pistool - kansloos dus), maar in je eentje stoeien in het prachtige Kyrat is toch echt waarvoor ik straks die game in huis haal.

Bovendien lijkt het verhaal nog best wat body te hebben.

Al vrij vroeg tijdens mijn speelsessie moest ik namelijk kiezen of ik de kant van Amita (een lokale dame) of die van Sabal (een lokale dude) koos. Beiden zijn strijders van The Golden Path, een groepering die rebelleert tegen het brute regime van Pagan Min, maar beiden hebben een ander idee over hoe die strijd gestreden moet worden. Zo vindt Amita het geen probleem als er onschuldige slachtoffers vallen in de strijd tegen Pagin Min - 'collateral damage', zeg maar. Bovendien vindt Amita dat de rebellen de drugsoperaties van Pagan Min moeten overnemen omdat ze een steady bron van inkomsten vormen. Sabal vindt dit veel te ver gaan en geeft je geheel andere opdrachten.

Het is aan jou om een keuze te maken, en zo zal je nog een paar keer zwaarwegende beslissingen moeten nemen die impact hebben op het verhaal. Zowaar een vleugje BioWare in Far Cry 4 dus, en dat verhoogt natuurlijk de replay value. Kies je voor Sabal dan zal je niet de Amita missies voorgeschoteld krijgen en vice versa. Pffff, en die game wordt al zo groot... ★

KARMA POLICE

Een van de nieuwe elementen in Far Cry 4 zijn de zogenaamde Karma Events, aangegeven op de kaart als paarse icoontjes. Het betreft random events waarin jij de lokale bevolking en de rebellen van de Golden Path bijstaat. Dat kan iets simpels zijn als het repareren van een kapotte auto, tot ondersteuning bieden tijdens diverse shootouts tussen blauw-gele mannetjes (de good guys) en rood uitgedoste ventjes (de slechteriken).

Iedere keer als je helpt, krijg je karmapunten. Heb je genoeg karmapunten bij elkaar gespaard, dan krijg je een token. En dat token kun je vervolgens gebruiken om versterking in te roepen. Je hóeft je overigens niet te bemoeien met spontane gebeurtenissen die zich aandienen, je krijgt daar geen straf voor.

weetje - weetje

De gewone wereld van Kyrat en de bovennatuurlijke wereld van Shangri-La zijn beide door verschillende teams van Ubisoft Montreal gemaakt.


Dat ziet er uit als een perfecte activiteit voor ons jaarlijkse PU-uitje.

BENIEUWD HOE DE WERELD VAN FAR CRY 4 ERUIT ZIET? SLA DAN SNEL OM!

VERWACHTING *JAN:*

Originaliteit is een groot goed en ik zie natuurlijk het liefst nieuwe, prikkelende ideeën, maar Far Cry 4 wordt gewoon een fucking leuke game, ook al lijkt ie in veel zaken enorm op z'n voorganger. Het maakt mij niet uit. Ik wil naar Kyrat. Nu!

+ Rondrijden op een olifant en alles op je weg platstampen.
+ Twee speelstijlen en narratieve keuzes.
+ Explosieve vrijheid in een wereld waarin je je nooit verveelt.
- Originaliteit is ook wat waard, I guess...

BASICS
SANDBOX SHOOTER
UBISOFT
OUT NOW

WORLD MAP FARCRY4

KYRAT



1 AAPJES VILLEN
Makaken aapjes zijn schattig. Maar hecht niet te veel aan ze, want je zult ze moeten neerknallen en villen als je een grotere portemonnee bij je wil dragen. Voor dierenliefde is geen ruimte in Far Cry 4

2 BEUKENDE RHINO'S
Neushoorns zijn bijna uitgestorven, maar dat weerhoudt Ubisoft er niet van om ze als lompe, doordenderende schietschijven op te voeren. Nog beter: lok de rhino's richting vijandelijke kampementen en ze beuken zonder blikken of blozen een pick-up-met-mitrailleur omver.

3 SHANGRI-LALALALA
Wat zijn toch die geheimzinnige, oranje pijltjes op de kaart? Zijn dat soms de toegangspoorten tot het mythologische paradijs van Shangri-la? Oh, the excitement!



6 DORPJE PIK
Er zijn zes grote gebieden in FC4, maar voordat je een gebied naar je hand kunt zetten, zul je de welbekende outposts moeten veroveren en van bad guys moeten schonen. Er zijn letterlijk tientallen verschillende manieren om dit voor elkaar te krijgen.

5 DOMBO
Olifanten kun je berijden en terwijl je op hun nek zit, schiet je met een gun bad guys kapot. Je kunt de herbivoren ook gebruiken als afleiding. Schiet de kooi of het hek stuk waarin/waarachter de dikhuid zich bevindt, en de trompetterende bulldozer doet de rest.

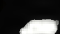
4 SPEEDO
Zoveel water als in FC3 kom je in FC4 niet meer tegen, maar er is een grote rivier waar je heerlijk kunt varen en zwemmen en er zijn verschillende meertjes. Watervallen zijn ook de moeite waard en af en toe kopje onder gaan, is zeker aan te raden (kuch - geheime doorgangen).

ANIMALS

KNOWN LOCATION

 ELEPHANT
 YAK
 RHINO
 MACAQUE
 HONEY BADGER

UNKNOWN LOCATION

 TIGER
 WOLF
 TIBETAN WOLF
 DHOLE
 BEAR
 WILD BOAR
 WILD PIG
 DEER
 BHARAL
 DEMON FISH
 SNOW LEOPARD
 TAPIR
 PYTHON

BIOMES & ECONOMIC REGIONS

HIMALAYAN - SEDGE MEADOW
PAGAN MIN: TRAINING CAMPS AND GULAGS

MOUNTAINOUS - CONIFEROUS
YUMA: MINING

MOUNTAINOUS - LARCH
YUMA: MINING

MIDLANDS - MIXED FOREST
NOORE: INDUSTRIAL

MIDLANDS - QUERCUS
DEPLEUR: FARMLANDS

TERAI - ALDER FOREST
REBELS: SELF-SUBSTAINED

LOCATIONS

 RADIO TOWERS
 OUTPOST
 FORTRESS
 IMPORTANT LOCATION

DEVIL'S THIRD



Ooit dreigde game-ontwikkelaar Tomonobu Itagaki concurrent Namco met de kracht van honderd nucleaire raketten te zullen treffen. Hij heeft ook al eens een volleybalspel gemaakt waarin het meer om de joekels van de dames dan om de bal ging. Jurjen vergeeft het hem allemaal nu hij Devil's Third heeft gezien.

De kale, met boeddhistische tekens vol getatoeëerde Ivan bestormt met ruggensteun van een groepje Amerikaanse militairen een Japanse tempel, waarbij hij wisselend met zware wapens schiet, een sigaretje opsteekt, met katana's hakt en achtereenvolgens zwaarden, bijlen, messen en granaten werpt. Opvallend is ook zijn vermogen razendsnel langs muren omhoog te klimmen en brute, bloederige finishers uit te voeren op zijn vijanden, waaronder zich zowel militairen als ninja's bevinden. De actie is een soort ultieme mix van west meets east, vuurwapens ontmoeten hakwapens, Schwarzenegger meets Samurai, het lompe Hollywood ontmoet het quirky Japan. Het is de nieuwe van Itagaki, en wat ik zie bevalt me.

"Dit belooft een kostelijke mix tussen schieten en hakken te worden."

Ik heb nooit veel gehad met Dead or Alive, maar des te meer met Ninja Gaiden. Dus gelukkig lijkt Itagaki's nieuwste game wat meer op dat Ninja-spel, al is Devil's Third vooral een third-person shooter, met de even acrobatische als bloederige ninja-actie die we kennen uit Ninja Gaiden daar bovenop gestapeld.

Grillige geschiedenis

De ontwikkeling van Devil's Third heeft een grillige geschiedenis die zo ongeveer begon toen Itagaki in 2008 vertrok bij zijn oude werkgever Tecmo, wegens een ruzie over een niet ontvangen bonus.
In 2009 richt Itagaki samen met wat andere ex-Tecmo-mannen Valhalla Game Studios op.

Op de E3 van 2010 is daar dan opeens een trailer van Devil's Third, op de stand van THQ, die de game in 2012 wil uitgeven voor de Xbox 360 en PS3. In 2012 gaat het bedrijf dat de engine voor Devil's Third maakt failliet, wat betekent dat Itagaki met een andere engine zijn game min of meer opnieuw moet maken.
Later in 2012 stopt het noodlijdende THQ met de financiering van Devil's Third, en komen de rechten weer terug bij Itagaki en Valhalla.



Waarom heeft die gast in godsnaam de Japanse vertaling van 'Nijntje en Betje Big on a killing spree' op z'n lijf getatoeëerd?



Op de E3 van 2014 maakt Nintendo bekend dat ze de rechten van Devil's Third hebben gekocht en de game in 2015 gaan uitgeven.
En zo belandt een third-person shooter met een nadruk op bloederige actie en multiplayer exclusief op de Wii U.

Kartonnen dozen

Ook al ben ik geen fan van multiplayer shooters, toen ik de mp-actie in Devil's Third zag, kreeg ik oprecht zin om effe een paar potjes mee te doen. Allereerst kun je kiezen uit honderden volledig aanpasbare personages, dus je kiest of maakt heel snel je eigen militair, ninja, krijger met een poezenkop of, gewoon, iemand die slechts in kartonnen dozen gekleed gaat. Ik bedoel, met zulke opties heb je mijn ziel al gewonnen.
Daarbij draait de actie weliswaar om dezelfde bloederige mix van hakken, werpen en schieten als in de singleplayer, maar er zijn ook spelstanden waarin je gekleurde kippen door het level moet volgen of fruit in bakken moet werpen.
Tel daarbij de mogelijkheden tanks en vliegtuigen in te zetten, een zeer uitgebreide level-editor en de vernederende optie om propagandistische flyers op je tegenstanders te strooien, en het mag duidelijk zijn dat ook in de mp de mix tussen Westerse, hardcore shooters enerzijds en Japanse hakspellen en frivoliteiten anderzijds een interessante dynamiek gaat opleveren.

Verkoopsucces

Dat de game misschien té veel clashende elementen bij elkaar gooit, oogt als iets uit het PS2-tijdperk en exclusief op Wii U verschijnt, baart mij wel een beetje zorgen over de kans dat Devil's Third een verkoopsucces wordt. Eerlijk gezegd acht ik die kans bijzonder klein.
Dat neemt niet weg dat de game zeker een bepaald publiek aan zal spreken, en ook gewoon in 2015 moet verschijnen, of het allemaal nu wel of niet zo leuk wordt als ik me voorstel.
Sommige grillige geschiedenissen moeten niet te lang duren, en het wordt natuurlijk tijd dat er weer eens iets van Itagaki in de winkels ligt. ★

weetje • weetje

Als ontwikkelaar van de Dead or Alive-serie, heeft Itagaki zijn haat voor Namco's Tekken-serie nooit onder stoelen of banken gestoken. Toen hem een keer werd gevraagd naar zijn top 5 slechtste games ooit, noemde hij Tekken, Tekken 2, Tekken 3, Tekken 4 en Tekken 5.



VERWACHTING *JURJEN:*
Jammer dat de graphics niet wat meer van deze tijd zijn, maar dat neemt niet weg dat Devil's Third een kostelijke mix tussen schieten en hakken belooft te worden.

- \+ Itagaki is terug!
- \+ Interessante combi van shooter en van hakspel.
- \+ Aangenaam gekke opties en spelvarianten in de multiplayer.
- \- Graphics en A.I. zijn van B-kwaliteit.

THIRD-PERSON SHOOTER / ACTION ADVENTURE
VALHALLA / NINTENDO
2015

MELD JE NU AAN BIJ...

mijnREshift.nl

EN MAAK KANS OP TOFFE PRIJZEN

mijnreshift.nl:

De digitale klantenservice van Power Unlimited

Als abonnee van Power Unlimited zit je natuurlijk elke maand met samengeknepen billetjes te wachten op een versch exemplaar van je lievelingsblad. En natuurlijk valt jouw PU elke maand PRECIES op tijd op de deurmat... toch? Nou ja, het bezorgen van ons blaadje blijft natuurlijk mensenwerk en die dude van TNT Post wil ook weleens wat leuks lezen, dus het kán een keertje gebeuren dat je lijfblad veel te laat of (slik) helemaal niet komt. Dan kun je gaan bellen met de mensen van onze klantenservice, maar die springen ook niet zomaar effe op de fiets, en 's avonds en in het weekend is er sowieso niemand bereikbaar. Dat is dus de oplossing niet. Wat je beter kunt doen, is je aanmelden bij mijnreshift.nl, de digitale klantenservice van Power Unlimited. Als je je daar registreert, kun je voortaan inloggen met je emailadres plus wachtwoord en daarna - op elk moment van de dag en nacht - eventuele bezorgklachten (maar ook adreswijzigingen etc.) aan ons doorgeven.

Handig, toch? En dat niet alleen: als je je nu registreert, maak je kans op vette prijzen zoals games, tablets en speakersets. Dus wat let je?

Meld je als PU-abonnee nu aan op mijnreshift.nl en je hoeft nooit meer te bellen als je iets wil wijzigen in je abonnementsgegevens of een bezorgklacht wil indienen, en misschien scoor je ook nog een van de vele cadeaus die we hier klaar hebben liggen voor iedereen die een account aanmaakt op mijnreshift.nl!

POWER UNLIMITED

VANAF NU WORDT HET...
SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



TJEERD

Het was me het maandje wel voor Tjeerd. Niet alleen was ie meerdere keren onderweg voor PU (o.a. voor de nieuwe rubriek 'abo van de maand' en de prijsuitreiking vanwege de 250e PU), maar vanzelfsprekend regisseerde hij zoals gebruikelijk weer vele PU.nl items. Maar dat niet alleen, want Tjeerdemans was eveneens hard bezig met artikelen voor dit nummer; zo was ie dagen als een dwaas aan het proberen om een game te maken in Project Spark, schreef ie samen met JJ een artikel over FIFA Ultimate Team en ging ie naar Londen om Call of Duty te checken. Dat ie er daarnaast ook nog voor zorgde dat 'vrienden van PU' organisatorisch als een zonnetje liep, maakt hem zonder enige concurrentie onze 'Speciale Redacteur van de Maand'.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"KOM OP JJ, DAT KUN JE TOCH WEL BETER? DIT ZIJN NATUURLIJK FANTASTISCHE SPELERS, MAAR DIT IS GEEN FUT TEAM MAAR EEN FLUT TEAM!"



044 Tjeerd schoffelt JJ keihard onderuit.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DE SPELERS, DIE MET HUN HOLLE BLIK EN VETTIGE HUID UIT MADAME TUSSAUDS LIJKEN ONTSNAPT. DE KEEPERS, DIE MAAR DRIE ANIMATIES HEBBEN EN ALS EEN ZAK HOOI OVER ELKE BAL IN DE HOEK HEEN DUIKEN..."



064 Graddus schrikt in eerste instantie behoorlijk van PES 2015.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

DISNEY MAGICAL WORLD
GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHER - 20TH ANNIVERSARY EDITION
THE EVIL WITHIN
LONE SURVIVOR: THE DIRECTOR'S CUT
DESERT GOLFING
TETRIS ULTIMATE
SAMURAI WARRIORS 4
PIX THE CAT
ANGRY BIRDS: TRANSFORMERS
JAGGED ALLIANCE: FLASHBACK
FIST OF JESUS
STYX: MASTER OF SHADOWS
DRAGON QUEST
CASTAWAY PARADISE
NBA 2K15

SassyBot STUDIO

INTERACTIEVE ROUWVERWERKING



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR SASSYBOT

In een bedrijvencomplex in Breda houdt SassyBot Studio zich bezig met de dood. Tenminste, dat is het centrale thema van hun 'interactive narrative experience' die al best wat mensen aan het huilen heeft gekregen. Jurjen is altijd geïnteresseerd in emotionerende games, en ging bij SassyBot op bezoek.



ATUM

Dit in 42 dagen gemaakte spel van NHTV-studenten (waaronder de SassyBots) confronteert je spelenderwijs met dé klassieke filosofische vraag, namelijk: 'wie ben je?'

Dat kun je je inderdaad afvragen, wanneer je merkt dat je in het spel zowel een persoon achter een beeldscherm als een persoon ín dat beeldscherm bestuurt. Om in deze kortdurende puzzelplatformer te vorderen, is 'buiten de kaders' denken vrij letterlijk vereist.

Bang voor het in 42 dagen gemaakte beeld en geluid? Niet nodig, de Blade Runner-achtige vormgeving en spacende soundtrack zijn dik in orde. Dus als je eindelijk wel eens wil ontdekken wie je bent, moet je Atum maar eens proberen. Dat kan gratis op atumgame.com.

De van oorsprong Engelse Mata Haggis (37) werkte eerder bij Rebellion aan Aliens vs. Predator. Hij heeft ook bij Criterion gewerkt, bijvoorbeeld aan Burnout Paradise. Tegenwoordig geeft Mata les aan de NHTV in Breda (specialiteit: narrative design in games) en werkt hij met een team van zijn voormalige studenten aan een veel kleinschaliger en behoorlijk progressief project: Fragments of Him.

Mata weet eigenlijk niet of je het wel een game kunt noemen. "Zelf noemen we het een interactive narrative experience. Soms ook wel een playable interactive narrative experience, omdat je dan de afkorting 'pine' krijgt. En dat klinkt beter dan 'ine'."

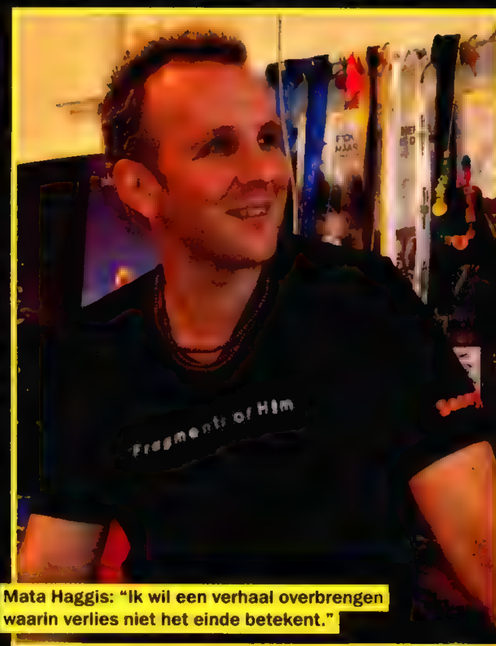
Nee, aan 'crappy jokes' (zo noemen ze het zelf) geen gebrek bij SassyBot. Lead artist Tino van der Kraan (26) bijvoorbeeld, over de overstap die Mata maakte van Burnout naar Fragments of Him: "ja, dat was een behoorlijke change of gear."

Het jolige sfeertje waarin ik de heren spreek, staat echter haaks op de inhoud van hun game. Of pine, zo je wilt.

Pijnlijke herinneringen

Twee weken voor mijn bezoek aan SassyBot, speel ik Fragments of Him op een gamefestival in Utrecht. Vanuit een first-person view moet ik in een verder kleurloze 3D-wereld op gele voorwerpen klikken om ze te laten verdwijnen. Een monotone, uitdagingsloze routine, die gaandeweg context krijgt door de gesproken teksten van het hoofdpersonage. Daaruit blijkt dat ik door te klikken, de voorwerpen wegdoe die pijnlijke herinneringen aan zijn/mijn plotseling overleden partner opriepen.

Er zit iets in de toon van de uitspraken, het slepende tempo van de ervaring en de speelse monotonie van de handelingen dat me raakt. En mij niet alleen, blijkt uit de lovende quotes op SassyBots site. 'Ik ging gewoon kapot door Fragments of Him. Een diep



Mata Haggis: "Ik wil een verhaal overbrengen waarin verlies niet het einde betekent."



FRAGMENTS OF HIM

Will, het hoofdpersonage in Fragments of Him, is al overleden wanneer deze interactieve, verhalende ervaring (zie je hoe mooi we de term 'game' hier ontwijken?) begint. Maar vanuit het perspectief van de mensen die hij achterliet, leer je Will toch een beetje kennen. En je verneemt hoe die mensen het verlies dragen, via de interne monologen die ze voeren terwijl jij bepaalde handelingen uitvoert.
Om een beetje te begrijpen hoe het werkt, kun je een gratis demo spelen van deze, eh, interactieve dinges. Hou er rekening mee dat de demo vrijwel gelijk is aan de eerste ruwe versie die vorig jaar tijdens een Ludum Dare-wedstrijd in drie dagen door SassyBot werd gemaakt. Het is dus meer een 'proof of concept' dan representatief voor de volledige versie, die 'ergens in 2015' moet verschijnen. Maar het werkt al wel. En het is krachtig.

ontroerende game,' zegt Anna Megill, game writer bij Ubisoft. 'Bewijst dat we nog nauwelijks de emoties hebben geraakt die interacties kunnen oproepen', aldus haar collega Jeffrey Yohalem, schrijver voor games als Far Cry 3 en Child of Light.

Overleden personage

Mata vertelt dat Fragments of Him in april 2014 is begonnen als onderdeel van een gamejamwedstrijd genaamd Ludum Dare. 'Minimalisme', was het thema waar het spel aan moest voldoen. "Ik dacht aan een lege kamer, en vroeg me af, waarom zou iemand in zo'n ruimte willen leven? En zo kwam ik op het idee dat de herinneringen van de spullen in die kamer te pijnlijk waren. Maar natuurlijk is het niet de beste oplossing om dan alles maar weg te doen. Ik wil een verhaal overbrengen waarin verlies niet het einde betekent. Dat er nog steeds plaats is voor liefde en herinneringen."

Het eerste deel van Fragments of Him was in drie dagen voltooid. Al tijdens de Ludum Dare stroomden berichten binnen van mensen die het huilend speelden. Maar het is natuurlijk ook best een heftig thema. De dood, of meer specifiek het verlies van een dierbaar persoon.

"Gek genoeg is de dood in videogames meestal een nogal betekenisloos mechanisme", zegt Mata. "Wij willen in onze game de dood vanuit verschillende perspectieven benaderen. Wat heeft zo'n leven betekend voor de mensen die verdergaan? Het complete spel gaat zo'n twee uur duren, en daarin speel je met verschillende mensen die het overleden personage hebben gekend."

Melancholie

Dat Fragments of Him is vormgegeven met kleurloze, weinig gedetailleerde graphics, is volgens Mata in eerste instantie bedoeld om kosten te besparen. "We zijn een kleine studio en hebben gewoon geen budget voor een volledige, realistische HD-game. Maar artistiek brengt deze stijl ook bepaalde voordelen met zich mee. Door details weg te laten, krijgen spelers meer ruimte hun eigen invulling aan de beelden te geven. We willen dingen vormen, in plaats van definieren. Daarnaast creëren we een emotionele ervaring van melancholie. Aan het eind is er warmte, maar je moet door enkele duistere momenten heen om daar te komen. Dat soort emoties zou moeilijker zijn op te roepen in een warme, gedetailleerde wereld."

Dat de feitelijke handelingen in het spel weinig interessant of uitdagend zijn, hoeft volgens Mata geen afbreuk te doen aan de impact van het verhaal.
"Net zoals je tijdens het ontbijt de dag die komen gaat kunt overdenken, zo kunnen je gedachten en emoties ook in een game bovenop de handelingen liggen."

Zombies

We praten een tijdje over andere games met emotionerende thema's en aparte manieren om verhalen te vertellen. Er passeren er nogal wat de revue, zoals Gone Home, Dear Esther, That Dragon, Cancer, Spec Ops: The Line, The Novelist, Journey, Papers Please en Heavy Rain.

Ik vraag Mata of hij ook wel eens lekker hersenloze games speelt. "O ja, begrijp me niet verkeerd, ik ben gek op hardcore games, ik hou ervan om zombies te slachten. Tino en onze programmeur Elwin zijn momenteel helemaal verknocht aan Destiny. Maar net zoals ik niet alleen X-Men films wil kijken, maar ook wel eens een drama of comedy, hoop ik ook op meer diversiteit in games. Dus niet het ene ter vervanging van het andere, maar gewoon meer keuze op elk gebied."

Tino: "We zouden ook wel een shooter, RPG of een puzzelspel willen maken, maar er zijn al zo veel mensen die dat doen. Voor ons is het veel interessanter om onbekend terrein te verkennen. Iets proberen wat nog niet eerder is gedaan." ✖



Lead programmer Elwin Verploegen (links) en lead artist Tino van der Kraan (rechts) delen een overwegend onschuldige fascinatie voor Hodor en eenden.



Net als op de PU-redactie, hebben ze bij SassyBot ook goedkope werkpaarden (zie de twee stagiairs, Maik en Kaylee, aan de rechterkant).

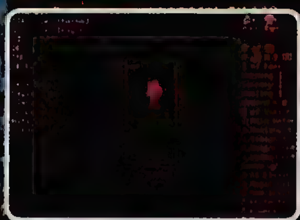
VAN PRINCESS TOADSTOOL TOT THE CAKE

MACGUFFINS IN GAMING

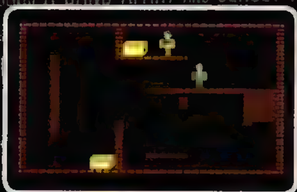


De ene keer moet je vechten om het hart van een vrouw te veroveren, de andere keer om ervoor te zorgen dat een massavernietigingswapen niet in de handen van terroristen belandt. Maar als je er goed over nadenkt, maakt het vaak helemaal niks uit waaróm je vecht: elke reden is immers meestal een MacGuffin!

VAN DND TOT SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL



De Orb
(dnd - 1975)
Deze vroege dungeon crawler voor het PLATO-computersysteem was niet alleen een van de allereerste games met een eindbaas (de Golden Dragon) maar ook met een MacGuffin: de Orb. Alleen door deze mythische bol te vinden, kon je de game uitspelen en op het High Score-scherm verschijnen. Was ook meteen 't enige waar dat ding goed voor was.



War Plans
(Castle Wolfenstein - 1981)
We hebben 't hier niet over de revolutionaire FPS van id Software - die kwam later pas - maar over de primitieve stealthgame voor de Apple II. Je kón de game 'uitspelen' door het kasteel te verlaten, maar het eigenlijke doel was om eerst de oorlogsdocumenten van de Nazi's te vinden. Ach, documenten... Het had net zo goed een foto van Hitler in vrouwenondergoed kunnen zijn.



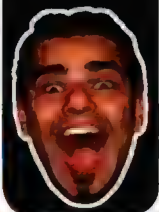
The Flag
(Bannercatch - 1984)
Lees: de vlag in (elke variant van de) Capture the Flag modus, ooit. Hier had dus ook gewoon Unreal Tournament kunnen staan, bijvoorbeeld, maar Bannercatch was de eerste. Waarom die vlaggen zo belangrijk zijn? Wat hun doel is? Niemand die het weet. Niemand die het vertelt. Niemand die het ene reet uitmaakt.



Princess Toadstool
(Super Mario Bros. - 1985)
In de jaren die volgden, kreeg Peach rollen te vervullen waar feministen wél mee konden leven, maar in Super Mario Bros. was ze slechts een ademende, hulpeloze reden om de populaire loodgieter aan het werk te krijgen. 'Sorry, maar onze MacGuffin zit in een ander kasteel!'



The Triforce
(The Legend of Zelda - 1986)
Dit krachtige relikwie vervult de wensen van degene die het bezit, en is daarom de MacGuffin in bijna elke Zelda-game. Zoals een goede MacGuffin betaamt, heeft de volledige Triforce vrijwel geen functie in de game zelf en wordt ie eigenlijk alleen gebruikt om het verhaal op gang te brengen en af te sluiten.









Er zit een man in een verder lege treincoupé. Bij de volgende halte stapt er echter een tweede man in die bij de eerste man in de coupé gaat zitten. De eerste man ziet dat de zojuist ingestapte passagier een vreemd gevormd pakketje bij zich draagt en kan na een paar minuten zijn nieuwsgierigheid niet meer bedwingen. "Mijn verontschuldigingen", zegt de man beleefd. "Zou ik mogen weten wat u met zich meedraagt?" De tweede man glimlacht en antwoordt: "dit, beste heer, is een MacGuffin."

De eerste man zwijgt enkele seconden en zegt tenslotte: "sorry, maar ik heb geen flauw idee wat dat is!" De tweede man lacht ietwat arrogant en antwoordt: "een MacGuffin is een apparaat om leeuwen mee te vangen in de Schotse hooglanden!" Verward kijkt de eerste man de tweede aan en zegt: "maar... er zijn helemaal geen leeuwen in Schotland." De tweede man grijnst, knikt en besluit met de zin: "in dat geval, beste medereiziger, is dit géén MacGuffin."



Superwapen

Het bovenstaande verhaal is een oude mop die Angus McPhail - screenwriter voor regisseur Alfred Hitchcock - dusdanig bijbleef, dat hij het woord MacGuffin gebruikte om in zijn scripts objecten te benoemen die belangrijk waren voor de voortgang van het plot, maar verder totáál geen doel hadden. Hitchcock en de rest van Hollywood hebben sindsdien dit stijlfiguur, de MacGuffin, gebruikt om op vlotte wijze hun verhalen te vertellen.

En dat terwijl MacGuffins zelden daadwerkelijk te zien zijn, het einde beter uitleggen of überhaupt diepgaande achtergronden hebben! In sommige gevallen bestaan de MacGuffins in kwestie niet eens. Maar is dat belangrijk? Nee. Wat ons slechts bezighoudt, is het avontuur dat de hoofdrolspeler in kwestie beleeft dankzij die MacGuffin. Wat dat ding nou daadwerkelijk is, maakt uiteindelijk niets uit.

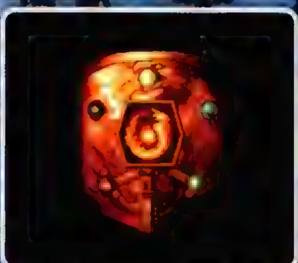
Het enige wat elke MacGuffin gemeen heeft, is dat iedereen het wil hebben en iedereen er naar op zoek is. Het heeft slechts waarde omdat de personages in kwestie het waarde géven, ondanks het feit dat de MacGuffin negen van de tien keer een niet bestaand relikwie, hypergeavanceerd apparaat, geheime schat of superwapen is. De MacGuffin is een smoes. Een smoes dat een verhaal bestaansrecht geeft.

Avontuur

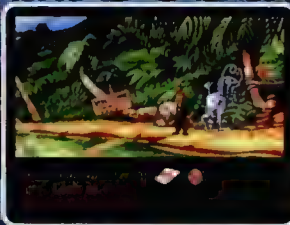
De kans is groot dat de meesten van jullie zich nog nooit gerealiseerd hebben hoe onbelangrijk en uitwisselbaar het belangrijkste object van je favoriete film waarschijnlijk is. De Tesseract in The Avengers? »



Bitches
(Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards - 1987)
Het vrouwelijke geslachtsdeel: het enige waar de zielige Larry Laffer aan kan denken en, ironisch genoeg, ook de MacGuffin die wij het best begrijpen. De stuntelige avonturen van de kalende, veertigjarige Larry hadden niet bestaan als zijn libido niet vele malen groter was geweest dan zijn verstand. Hé Larry, MacGuffins hebben ook gevoelens, hoor!



Fire Emblem
(Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi - 1990)
Niet alleen is in elke Fire Emblem-game de Fire Emblem de belangrijkste MacGuffin, het is ook in bijna elk deel de naam voor iets compleet anders. De ene keer is het een magisch schild, de andere keer een kostbaar juweel, dan is het weer een heilige steen of een medaillon. MacGuffintastisch.



Big Whoop
(Monkey Island 2: LeChuck's Revenge - 1991)
In Monkey Island 3 komen we erachter dat de Big Whoop de bron is van de ondode krachten van spookpiraat LeChuck, maar in het deel ervoor was het 'slechts' de grootste en meest legendarische piratenschat allertijden. Geen enkele piraat wist wat het nou precies was. "Ik had er meer van verwacht", aldus protagonist Guybrush.



Chaos Emeralds
(Sonic the Hedgehog - 1991)
Deze krachtige smaragden zijn de voornaamste reden waarom de personages in de Sonic-serie überhaupt van hun luie reet afkomen. Vanaf Sonic Adventure werden ze een daadwerkelijk interessant onderdeel van de gameplay, maar in de oudere titels waren ze niets meer dan uiterst glimmende MacGuffins.



Elk Voorwerp in bijna elke Tomb Raider
(Tomb Raider - 1996)
In bijna elk Tomb Raider-deel begint Lara aan haar avontuur om een mythologisch en/of waardevol artefact te bemachtigen, zoals the Dagger of Xian. Alleen in Tomb Raider: Legend ontstijgt de MacGuffin z'n oppervlakkige functie, aangezien - spoiler - Lara daar het zwaard Excalibur ook daadwerkelijk gebruikt in het laatste gevecht. »

PURETRO ✖ FEATURE

TOP VIJF MACGUFFIN-ACHTIGE STIJLFIGUREN

De MacGuffin is het bekendste stijlfiguur dat gaming heeft overgenomen van media als film, theater en literatuur, maar er zijn er nog veel meer! Dit zijn de vijf meest gebruikte. (Pas op! Hoe makkelijker je dit soort stijlfiguren kunt detecteren in een verhaal, hoe moeilijker het zal zijn om er in de toekomst van te kunnen blijven genieten...).

5. BIG DUMB OBJECT

Het 'Grote Domme Object' is een variatie op de MacGuffin; het is meestal een gigantische, epische constructie die dusdanig geavanceerd, overweldigend of magisch is, dat ze het middelpunt van een game of film vormen. De Monolith van 2001: A Space Odyssey en de Death Star van Star Wars zijn bekende Big Dumb Objects.

Een goed voorbeeld in gaming is de Halo van, eh, Halo; een gigantische, vernietigende ring ter grootte van een planeet. In Halo 3 heb je zelfs The Ark; een installatie die dusdanig gigantisch is, dat het aan de lopende band Halo's kan produceren én teleporteren.



4. GOTTA CATCH 'EM ALL!







Deze kwantitatieve variant van de MacGuffin doet het voornamelijk goed in tv-series en videogames, omdat de protagonist meerdere objecten moet verzamelen (allemaal!) om zijn doel te bereiken. Verhaaltechnisch is dit handig omdat de schrijver bij elk object een eigen hindernis en (eind)baas kan verzinnen, om zo als het ware gemakkelijk een aflevering per object te kunnen maken.

De Pirates of the Caribbean-films maken hier gretig gebruik van, of het nou gaat om de 882 vervloekte goudstukken, de negen voorwerpen van de Pirate Lords of de vier ingrediënten die nodig zijn om de Fountain of Youth te laten werken.

In gaming is hét voorbeeld bij uitstek natuurlijk Pokémon, al geldt hetzelfde voor alle Zelda-games (zoek de drie juwelen / vier maskers / zes medaillons!).

3. RED HARRING



Dit stijlfiguur doet het compleet tegenovergestelde van wat de MacGuffin doet, en bestaat puur om jou in de war te brengen en af te leiden. Als jij een rode haring zou zien zwemmen, dan zou je toch ook effe afgeleid zijn en je alleen daarop focussen? Een sterke red harring was onlangs te vinden in de Disney-hit Frozen, waarin alleen een 'liefdevolle handeling' Anna kan redden van dodelijke bevriezing. De film zet je hiermee op het verkeerde been door je te laten denken dat held Kristoff haar zal zoenen. Anna wordt uiteindelijk echter gered door het offer van haar zus Elsa!

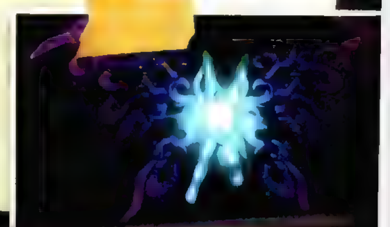
Een (vrij lullige) red harring in gaming, was te vinden in Heavy Rain. Hierin valt hoofdrolspeler Ethan geregeld flauw op belangrijke locaties, waarna hij wakker wordt met een origami-figuurtje in z'n hand. Dit is puur gedaan om de speler te laten denken dat hij de Origami Killer is... wat natuurlijk niet waar blijkt te zijn. Lame!

2. DEUS EX MACHINA

Latijn voor 'god uit de machine'. Soms komen personages in problemen waar echt geen logische oplossing voor is. Voor dit soort momenten introduceert de schrijver (meestal noodgedwongen) een Deus ex Machina om de situatie toch maar te redden. De oplossingen zijn zo geforceerd en onwaarschijnlijk dat de auteur net zo goed had kunnen schrijven 'en toen kwam God ze maar helpen'.

In The Lord of the Rings: The Two Towers wordt Gandalf bijvoorbeeld gedood door de Balrog, maar keert hij plotseling terug in de vorm van Gandalf the White. Hoe, precies? Ja, eh, dat boeit niet.

In de Story Mode van Super Smash Bros. Brawl staan onze helden op het punt verslagen te worden door Tabuu... totdat Sonic the Hedgehog op het juiste moment (letterlijk) vanuit het niets verschijnt en de vleugels van Tabuu vernietigt. Yeah. Right.





Ancient Scroll
(Blood: Cryptic Passage - 1997)
In de eerste uitbreiding voor deze bloederige Duke Nukem 3D-kloon, moet Caleb een eeroude boekrol vinden die 'de kracht heeft om de machtsbalans van de paranormale wereld om te gooien'. Hahaha, wow, zeg dan gewoon meteen 'we hadden geen zin om een minder overduidelijke MacGuffin te verzinnen; ga maar gewoon op dingen knallen', ofzo.



Frozen Flame
(Chrono Cross - 1999)
Een van de beste MacGuffins ooit: de steen in kwestie is niet bevroren en vlamt evenmin. Het allermooiste is dat de hoofdpersoon de kracht van de steen niet weet te gebruiken en daardoor beseft dat hij ook het idyllische leventje had kunnen leiden dat ie aan het begin van de game had als hij niet zo geobsedeerd was geweest door deze klote MacGuffin. Prachtig.



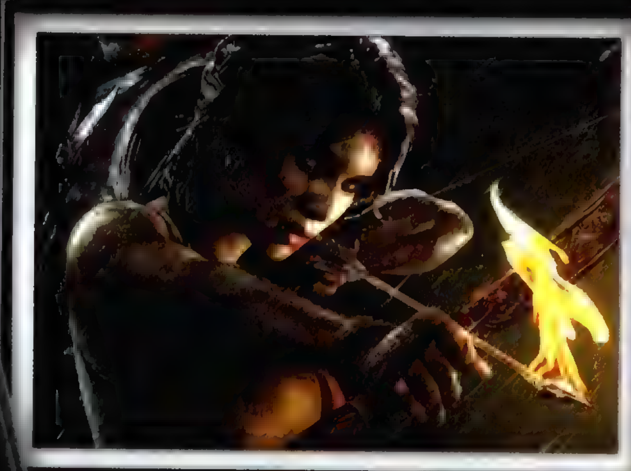
Seal of Metatron
(Silent Hill 3 - 2003)
Klassieke MacGuffin: het verkrijgen ervan is een opgave van jewelste (je moet de gevaren van het ziekenhuis in Dark Silent Hill overleven) en het is volgens de geruchten zo'n krachtig object dat je God ermee kunt doden. Aan het eind van de game geeft Claudia Wolf echter toe dat het geen ene fuck doet.



Rogueport Treasure
(Paper Mario: The Thousand Year Door - 2004)
Deze schat werd verzonnen (en expres ingezet als MacGuffin) door de slechte Shadow Sirens zodat iemand (in dit geval Mario) naar Rogueport zou komen om de Thousand Year Door voor hen te openen. Het prachtige van deze MacGuffin is dat Rogueport toevallig wel een echte schat bleek te bevatten: een opgedroogde paddenstoel.



Resonator
(Gears of War - 2006)
Gedurende de hele game proberen Marcus en Dom de Resonator te vinden; een apparaat waarmee het immense tunnelnetwerk van de Locust in kaart gebracht kan worden. Halverwege blijkt het ding echter niet echt te werken en blijkt de pa van Marcus een veel beter apparaat te hebben. Whatever, het ging ons toch alleen maar om 't geweld.





1. CHEKHOVS GUN

Handig, hè, dat James Bond altijd precies die specifieke gadgets meekrijgt die hij later nodig gaat hebben tijdens zijn missie? Dat is in feite een minder subtiele versie van het stijlfiguur Chekovs Gun, waarin aan het begin van een film of game heel terloops een object wordt geïntroduceerd dat aan het eind essentieel blijkt te zijn. Zo laat de film Aliens in het begin de powerloader zien, dat aan het eind van de film het enige wapen blijkt te zijn dat Ridley effectief kan inzetten tegen de Alien Queen.

In de game Crysis krijgt de speler heel subtiel te horen dat men bezig is met een experimentele gun die nucleaire raketten kan afschieten. Later in de game moet je - verrassing - precies dàt wapen zien te vinden en er vervolgens de eindbaas mee verslaan. Goh, wat toevallig!

» Een MacGuffin; eentje waarvan je nooit te weten komt wat het nou precies doet. The Maltese Falcon uit de gelijknamige film? Een MacGuffin; het onbetaalbare beeldje blijkt aan het einde zelfs nep te zijn. Het Konijnenpootje in Mission Impossible III? Het zoveelste excuus om Tom Cruise stoer te zien doen. GoldenEye? De meest overduidelijke MacGuffin in een 007-film ooit. Het koffertje in Pulp Fiction? Wellicht de meest bekende MacGuffin allertijden... en niemand die weet wat erin zit.

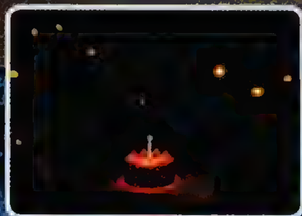
Laten we echter niet vergeten dat MacGuffins net zo prominent aanwezig zijn in gaming als in film! Ze worden echter zelden met videogames geassocieerd, omdat het woord, dankzij Hitchcock, zo'n onlosmakelijke connectie heeft met cinema. Onterecht, vinden wij. MacGuffins zijn in gaming misschien nog wel belangrijker, omdat in dit interactieve medium de consument niet alleen het avontuur van de held volgt, maar ook zelf de held ìs. En waarom zouden wij op avontuur gaan zonder een sterke motivatie? Breng ons die pot goud aan het eind van de regenboog!

HEILIGE GRAAL

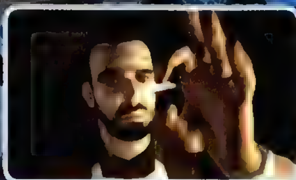
Je zou zelfs kunnen zeggen dat de high score - een van de weinige te behalen doelen in de tijd dat gaming nog in de kinderschoenen stond - de grootste MacGuffin was die multimedia op dat moment te bieden had. Elke keer dat een nieuwe avonturier een kwartje in de arcadekast gooide om op queeste te gaan, zag hij de initialen en de haast onmogelijk hoge score van de held die hem was voorgegaan. Die score verbreken, en vervolgens je eigen initialen te mogen vereeuwigen, dàt was de heilige graal. Ondertussen leven we echter in de 21e eeuw en zijn videogames digitale avonturen geworden die niet onderdoen voor bioscoopklassiekers, inclusief heerlijk nietszeggende MacGuffins.

In veel RPG's worden we zelfs doodgegooid met meerdere MacGuffins; voor elke sidequest die we accepteren, is er immers een compleet nieuw arbitrair voorwerp dat gevonden moet worden, van kippenveren tot gouden munten. Maakt het uit wat het is waar we naar op zoek gaan? Neuh. We kennen immers allemaal het spreekwoord 'het gaat om de reis, niet de bestemming'! ✖





The Cake
(Portal - 2007)
'Maar, Samuel, de belangrijkste drijfveer in Portal was toch simpelweg de drang om te overleven?' LEUGENS. Niet alleen motiveert GlaDOS de speler continu met de belofte van een heerlijke taart, maar we zien duidelijk aan het eind van de game dat de taart ook daadwerkelijk bestaat. De taart is echt, oké?! HIJ BESTAAT VERDOMME ECHT!



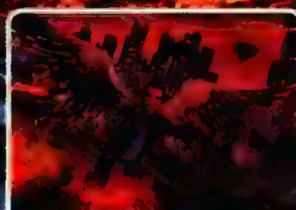
Diamonds
(Grand Theft Auto IV - 2008)
Ook de lading heroïne was verleidelijk, maar de diamanten waren veruit de belangrijkste MacGuffin in de vierde GTA. Iedereen wilde ze hebben en ze waren dé aanleiding voor de leugens, diefstal, corruptie, verraad en moord in Liberty City. Ook in de DLC-delen The Lost and Damned en The Ballad of Gay Tony stuwden deze waardevolle juwelen het plot voort.



The Undoing of the Undead Curse
(Dark Souls - 2011)
Je speelt Dark Souls natuurlijk omdat je een masochist bent. De officiële, in-game reden dat je op je queeste wordt gestuurd en oneindig vaak moet doodgaan, is echter dat jij de enige Undead bent die de Lord Souls en Lordvessel kan vergaren en daarmee de Undead Curse kan verbreken. Ofzo. Het boeit niemand.



Power Stars
(Captain Toad: Treasure Tracker - 2014)
Mario was natuurlijk de eerste met een ongezonde obsessie voor sterren in games als Super Mario 64 en Super Mario Galaxy, maar ook avonturier Captain Toad gaat binnenkort sterren jagen alsof z'n leven er vanaf hangt. Waarom? Omdat ze zo mooi glimmen, nou goed?



The President
(Saints Row: Gat out of Hell - 2015)
Waarom de leider van The Saints ontvoerd is naar de hel? Nou, om een niet zo lang verhaal nog korter te maken: puur zodat wij binnenkort met een monstertruck door het eeuwige vuur kunnen crossen en Satan in z'n gezicht kunnen knallen met een magnum. He-luhmaal prima.

GRATIS GAMES DELEN EN SCOREN OP ITCH.IO

Dat iedereen tegenwoordig relatief eenvoudig een game kan maken is awesome, maar die game distribueren is een ander verhaal. Steam stelt hoge eisen aan de games die toegelaten worden op hun platform, en zelf een website voor je game maken en onderhouden is een boel gedoe. Gelukkig is daar Itch.io, een website die iedereen de mogelijkheid geeft om gemakkelijk je game met de wereld te delen.

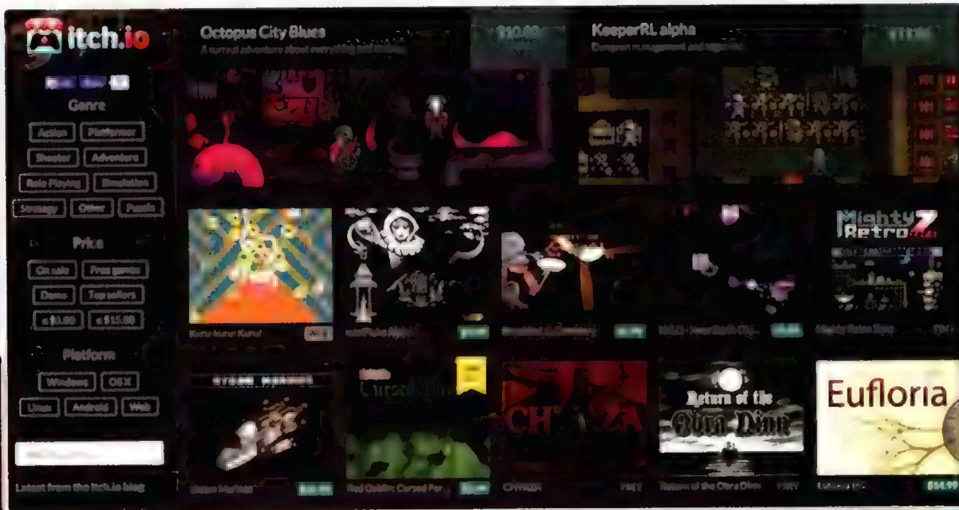


Itch.io bestaat inmiddels alweer anderhalf jaar. Oprichter Leaf Corcoran kwam op het idee nadat hij een plek zocht om zijn simpele gamejam games te hosten. Bij gebrek aan fatsoenlijke platforms besloot Corcoran om dan maar zelf iets te maken, en enkele weken later was Itch.io een feit. De meeste games op Itch.io zijn gratis beschikbaar; wel worden bezoekers aangemoedigd om bij gratis games een bedrag aan de ontwikkelaar te doneren, maar dat is geen verplichting.

Het gaat niet om gigantische games met kilometers diepgang, maar als je goed zoekt, zitten er een hoop vernuftige spelletjes met interessante ideeën tussen.

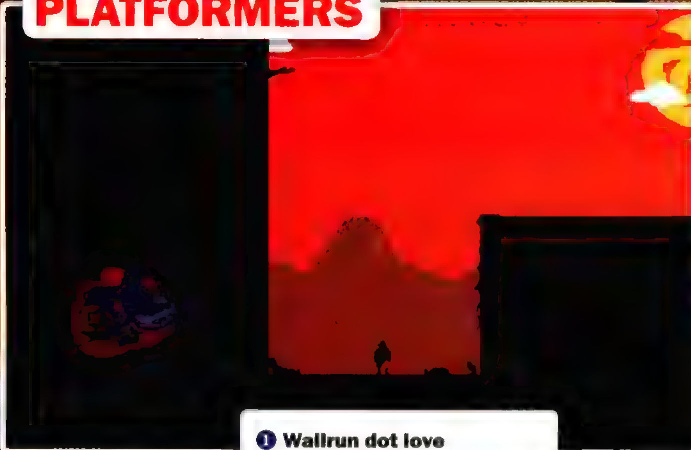
OVERWELDIGEND

Omdat het soms lastig is om de krenten uit de pap te vissen op Itch.io hebben wij het vast voor je gedaan. Het aanbod aan games is overweldigend, maar na een paar dagen ploeteren, hebben we de in onze ogen tofste games voor je gevonden. Realiseer je wel: als je normaal gesproken alleen maar warmloopt voor de nieuwe Call of Duty zal je hier niet je nieuwe lievelingsgame vinden, maar als je een beetje openstaat voor nieuwe ervaringen, zit er ongetwijfeld wel wat leuks voor je tussen. Alle geselecteerde games zijn gratis, tenzij anders aangegeven. »





TOP 3 PLATFORMERS



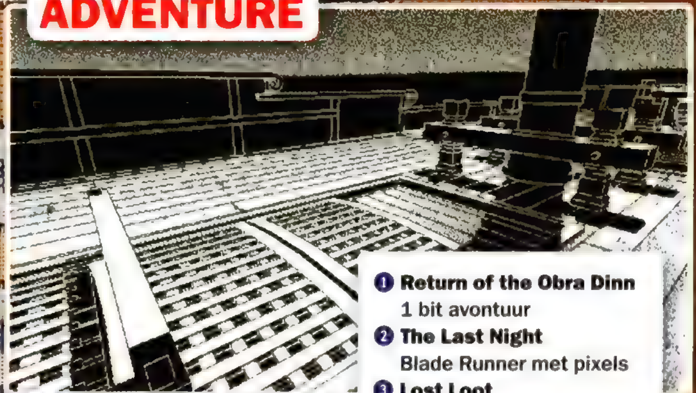
1. **Wallrun dot love** Uitdagende platformer
2. **Mighty Retro Zero** Hardcore Metroidvania
3. **Powerglove** Commodore 64 nostalgie

TOP 3 MULTIPLAYER



1. **Tennes** ($20) Pixeltennis
2. **Soccertron** ($2.50) Kung Foot uit Rayman Legends
3. **Sumo Smashdown** Vliegende baklappen

TOP 3 ADVENTURE



1. **Return of the Obra Dinn** 1 bit avontuur
2. **The Last Night** Blade Runner met pixels
3. **Lost Loot** Virtual Reality duikcursus

TOP 3 3D



1. **Sky Rogue** Retro flightsim
2. **Skies** Mirror's Edge maar dan indie
3. **Sky Battles** Vliegtuigjes vs Monsters

TOP 3 BEHENDIGHEID



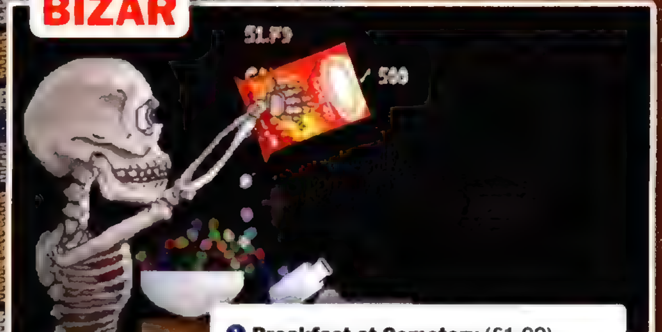
1. **Zero G Golf** Golfen zonder G's
2. **Cyroad** Trippy endless runner
3. **The Sun and the Moon** Abstracte puzzelplatformer

TOP 3 TEKST



1. **Social Justice Warriors** ($1.00) Omgaan met trollen voor beginners
2. **Depression Quest** De meest controversiële game van het moment
3. **John Cena's Sexy High School Adventure!!!** De bekendste worstelaar ter wereld in actie

TOP 3 BIZAR



1. **Breakfast at Cemetery** (£1.99) QWOP met voedsel
2. **Suddenly, Thousands** Pikmin maar dan artsy fartsy
3. **Last Chance Supermarket** De kunst van het boodschappen doen

VAN AMSTERDOOM 2 TOT MAFIA III
Droomgames

Er zijn al behoorlijk wat mooie games voor 2015 aangekondigd. Maar wat nu als onze redacteuren helemaal zélf mochten bepalen welke spellen volgend jaar verschijnen? Van welke (nog) niet aangekondigde games zouden ze helemaal uit hun plaat gaan?

King's Quest: Return of a Legacy

Ik woon al m'n hele leven in Amsterdam. Geweldig, hoor en ik zou niets anders willen, maar van tijd tot tijd wordt het me allemaal teveel. Wil ik ontsnappen aan de grauwe gebouwen en grijze uitlaatgassen. Dat doe ik in games. En dat deed ik voor het eerst in King's Quest. Dit legendarische point 'n click-adventure van Sierra heeft daarom nog altijd een speciale plek in mijn hart, al verscheen het laatste deel alweer dik vijftien jaar geleden.
Momenteel gaan er geruchten over een reboot. Voor mij een droom die uit zou komen. Want lekker relaxt door bossen, bergen en strand avonturieren met de techniek van nu? Ze zouden het op doktersadvies aan randstedelingen moeten voorschrijven!

Duke Nukem 3D - 2



Okay, technisch gezien was Duke Nukem Forever al het vervolg op Duke Nukem 3D, maar dat telt niet, vind ik. Ik wil een écht vervolg, eentje die al het intense, seksistische, interactieve en gewelddadige van de eerste Duke Nukem 3D bewerkstelligt, zonder de formule te laten verwateren zoals Forever dat deed. Forever dacht dat het een goed idee was om van The Duke een soort Master Chief-kloon te maken, inclusief *regenerating health* en de mogelijkheid om slechts twee wapens tegelijkertijd mee te kunnen zeulen. Sorry, maar, eh, fuck dat.
Ik wil een groots, *high definition* vervolg op de avonturen van The Duke, vol met gewillige strippers, groteske aliens en een achterlijk groot arsenaal aan belachelijke wapens. De zin 'Hail to the king, baby' moet weer relevant worden, verdomme.

Amsterdoom 2

Zeg nou zelf: welke wereldstad leent zich beter voor een knalharde GTA-like game dan Amsterdam? Hoeren, drugs, maffia, biker gangs, smalle straatjes, grachten, herkenbare gebouwen en zo kan ik nog wel effe doorgaan. Tuurlijk, Amsterdoom was kut, maar Davilex maakt geen games meer, dus geven we die klus aan Guerrilla. Probleem opgelost. Los Angeles is cool, maar in Mokum is alles veel meer for real.
Jij bent Hollandse maffia en moet zorgen dat jouw stad gevrijwaard blijft van Russisch, Noord-Afrikaans, Servisch en ander crimineel gespuis. Zorg voor je koffieshops, manage je bordelen, knallen op het Leidseplein, liquidaties in het Rijksmuseum, voorkom een aanslag in de Amsterdam Arena... Amsterdoom 2 is GTA XXX.



Tony Hawk's Pro Skater X

Er is weinig waar ik meer naar verlang dan een nieuwe fatsoenlijke Tony Hawk-game. Sure, de Skate-games van EA waren dope maar niet over-the-top genoeg voor mijn gevoel. Een verse THPS met de kracht van de nieuwe consoles zou te gek zijn!
Ik denk aan een levendige open wereld met gigantische obstakels en fotorealistische animaties. Ik denk aan een multiplayer constructie à la Destiny waarbij je met random gasten spontane skatesessies kunt houden. Het zou zo moddervet worden dat ik nooit meer een andere game zou spelen. Maar helaas, Activision heeft de stekker uit Neversoft getrokken. Eikels.



voor 2015

XCOM 2

Weet je, er hoeft niet eens zo heel veel te veranderen aan XCOM: Enemy Unknown/Within om een vet vervolg te waarborgen. Maak het gewoon groter, geef het next-gen graphics en stop er wat elementen in die wél in het oorspronkelijke X-COM: UFO Defense zaten. Het kunnen bouwen van meerdere basissen over de wereld en het moeten verdedigen hiervan (wat overigens wel één keer in Enemy Within zat, waarvoor praise), bijvoorbeeld. Helemaal vet zou het zijn als het neerschieten van UFO's wat interactiever wordt, dat je zelf echt plaatsneemt in zo'n straaljager. Of, als er toch een grotere verandering moet komen, waarom niet de game full-on Starship Troopers laten gaan en de battle op de planeten van de aliens laten plaatsvinden? Ow man, geef me het!!



Little Big Adventure 3

Er is weinig bad ass aan een gast in een blauwe jurk die als wapen een magische bal heeft, zou je denken. Denk nog maar een keertje, want Twinsen is een van de vetste personages die ik in mijn gameleven onder mijn hoede heb gehad.
Laat je niet misleiden door de kiddie graphics en de lief ogende personages. Twinsen vecht als een baas, schrikt niet terug voor het bruut omleggen van klonen, weet met z'n bal in een handomdraai de moeilijkste puzzels op te lossen en redt de planeet Twinsen in een heftig avontuur. En hij heeft niet eens een baard of een bijl. Ik voorspel dat blauwe jurken en ballen stijf uitverkocht zullen zijn in Q3 2015, want LBA 3 wordt de shit!



Mafia III

Aaah, Mafia II. Wat een toffe sfeer had die game. En hij eindigde natuurlijk met een enorme cliffhanger. Dat de opvolger in ontwikkeling is, is al bekend - maar de productie gaat niet over rozen. Toch hoop ik dat 2K nog eind dit jaar, dan wel begin 2015 een teasertje dropt.
De opvolger mag bovendien wel wat meer sandbox-elementen kennen. De sfeer, het verhaal en het type missies waren echter fantastisch. Dus meer van dat, met de kracht van de next-gen en ik ben een 'made man'.





Jak & Daxter

Naughty Dog is hard aan het werk om Uncharted 4 eind volgend jaar in de winkels te krijgen, maar ik hoop dat de ondeugende honden zich daarna gaan bezighouden met een nieuwe Jak & Daxter! De studio bestaat dertig jaar en er werd laatst wat artwork geshowd van een heel duistere Jak & Daxter, dus ik hoop van harte dat het lijpe duo terugkomt op de PlayStation 4. Maakt me verder geen reet uit hoe ze eruitzien, als de chemistry tussen de characters maar blijft. Hopelijk wordt de gameplay niet al te veel veranderd, al vertrouw ik volledig op Naughty Dog. Deze studio heeft immers nog nooit een shitty game gemaakt!



Super Mario Sunshine 2

De Super Mario Galaxy-spellen zijn mij heilig, 3D World is een prachtspel wat ik nog regelmatig speel, maar toch mis ik in die nieuwste 3D-Mario's nog een bepaald aspect; namelijk dat non-lineaire, semi-open wereld-achtige gevoel wat de wereld en levels van Super Mario 64 en Sunshine hadden.
Dat je in zo'n wereld alle kanten op kan, geheime dingetjes kunt uitvogelen en grotendeels zelf bepaalt in welke volgorde je de sterren pakt. Tel daarbij dat zonnige, vakantie-achtige gevoel van Sunshine, maak de levels wat gevarieerder (misschien iets met wisselende weersomstandigheden, dus naast zonneschijn ook regen, storm en sneeuw), voeg wat onbekende power-ups toe, en dat zou best eens een geweldige nieuwe Mario kunnen opleveren. Zolang hij zijn flutjetpack maar thuislaat! ✖



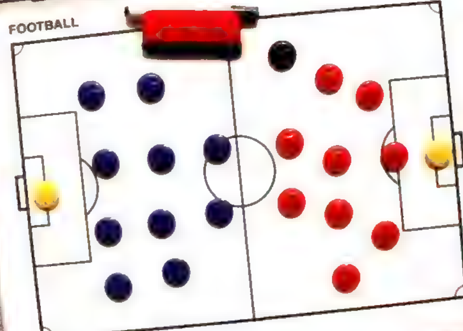


VIVA FUT!

ULTIMATE TEAM NEEMT FOOTIE-WERELD OVER

Je zou denken dat gamers FIFA kopen om lekker tegen elkaar te ballen. Niet dus. De meerderheid speelt FIFA Ultimate Team (FUT). Hoe kan klootviolen met kaarten in hemelsnaam populairder zijn geworden dan puur voetballen? Footie fanatics Tjeerd en JJ zochten het uit.

De opmars van FUT is een van de grootste succesverhalen uit de game-industrie van de laatste jaren. Het voetballen via kaarten brengt momenteel veel geld in het laatje van EA. En dat zie je terug in FIFA 15, waar meer vernieuwingen en verbeteringen te vinden waren in de FUT mode dan in het 'gewone' voetbalgedeelte. Dat lijkt raar, maar 725 miljoen wedstrijdjes en 1.46 miljard transacties in vijf jaar liegen niet (zie kader volgende pagina).
Maar wat maakt FUT nou precies zo'n succes? JJ dook de menselijke psychologie in en Tjeerd bekeek hoe vatbaar hij was voor het FUT-virus.





5 REDENEN WAAROM IK 'T SNAP

Ik heb me altijd ietwat laatdunkend uitgelaten over FUT. Ik ben echt een old skool footie fan en heb weinig met kaarten, maar eerlijk gezegd was het ook wel een beetje jaloezie, want veel van mijn footie-maten stapten over en ik zag het aantal spelers dat 'gewoon' online willen voetballen gestaag afnemen.
En dus probeerde ik me in die mensen te verdiepen. Wat is de aantrekkingskracht van FUT? Wat is de magie? En dit was mijn conclusie.

1. Iedereen houdt van sparen. En het lullige van sparen is dat het nooit ophoudt.
2. De Sjakie en de Chocolade Fabriek-theorie. Hoe heerlijk is het om Messi of een andere vette speler in je pakje te vinden. Elk nieuw pakje houdt die illusie in stand. Mega verslavend.
3. FUT is 'gewoon' FIFA + strategie. Oftewel FIFA XL. Het is heerlijk om via de app eindeloos aan je eigen team te sleutelen.
4. Elk mens denkt dat hij de ultieme hosselaar is. En FUT met zijn gigantische handelsmarkt triggert dat oergevoel. 'Ha fucker! Ik heb Iniesta bijna voor niks van je gekregen. Sukkelllllll!'
5. Zonder skills word je nooit de beste in old skool FIFA. In FUT draait het echter ook om zaken als geluk, inzicht, strategie, etc. Iedereen kan dus goed worden in FUT!



weetje • weetje

Ronaldo is de meest zeldzame speler in FUT. Je hebt ongeveer een kans van 1 op 300.000 dat je hem in een pakje aantreft.



Het team waar Tjeerd 't liefst mee speelt; vijf Spanjaarden maken van 'VV Natte Albert' een team met veel chemie.

OER-FUT

Hoe stoer EA Sports ook doet, het basisidee achter FUT is niet nieuw. Het steunt deels op de fameuze Panini voetbalplaatjes die vooral de wat oudere PU-redacteuren in hun jeugd spaarden. Voeg daar het strategische element van de boardgames-kaarten als Warhammer aan toe en je hebt FUT. Kassa!!!



Ik snap 'm nu. FUT appelleert aan een hoop menselijke oerdriften. Logisch dat die shit scoort en logisch dat andere sportgames, zoals NBA 2K15 inmiddels ook een 'FUT mode' bezitten. Ik kan je dan ook nu al garanderen dat Tjeerd eveneens voor de bijl gaat. Let maar op.

JE BLIJFT PRUTSEN

FIFA heeft voor mij jarenlang alleen gedraaid om de carrière modus, online bestond in die tijd nog niet en met vrienden op de bank speelde ik vooral PES. Ik ben een bouwer, ik wil aan mijn team kneden, spelers kopen, talentjes kweken, mezelf opwerken vanaf het kluitjesvoetbal in de kelder van het profvoetbal tot aan het pluche van het miljoenenbal.

ONLINE

Toen het online spelen steeds meer in zwang raakte, ging ook ik voor de bijl. Maar ik miste iets in die online potjes, het is zo tweedimensionaal. Ik had heimwee naar het werken aan een team, de band die je met je spelers opbouwt, de successen door hard werken en goed management! Dat gevoel heeft FUT me weer teruggegeven. Ik kan weer avonden kneden, spelers verkopen en kopen, de ideale opstelling bedenken... jawel, ik kan een hele avond bezig zijn zonder zelfs maar één wedstrijd gespeeld te hebben!

Afgelopen jaren heb ik telkens gekozen voor een team dat grotendeels gefocust was op de Premier League, maar dit jaar wil ik het roer omgooien. Dat bronzen team dat ik in het begin krijg, slaat nergens op, want wie wil nou met gemankeerde spelers voetballen die je praktisch cadeau krijgt bij een pak wasmiddel?

Ik heb geluk, want ik krijg Mario Suarez van Atletico en Granero van Real Sociedad in een 'welkom in het nieuwe seizoen'-pakje. De as van mijn nieuwe middenveld is dus bepaald en ik mag niet klagen als ik daarnaast Messi en Ronaldo 'te leen' krijg...

FIFA ULTIMATE TEAM IN CIJFERS

FIFA 14
ULTIMATE TEAM
FIVE YEARS OF
FIFA ULTIMATE TEAM

#1 MOST POPULAR — ULTIMATE TEAM — AND COUNTING —

TRANSFERS LISTED FIFA14 ULTIMATE TEAM — TRANSFERS

MATCHES PLAYED FIFA14 ULTIMATE TEAM — MATCHES

FIFA ULTIMATE TEAM
THROUGHOUT THE YEARS

FIFA 10 · FIFA 11 · FIFA 12 · FIFA 13 · FIFA 14



weetje • weetje
Onbetaalbaar toch, die Cristiano Ronaldo? En Messi krijg je ook nooit in je Ultimate Team! Of toch? Dit jaar krijg je af en toe de kans om zo'n beest van een speler te huren!

SOLIDE TEAM

Dan begint het: uren en uren bezig om spelers te verkopen waar je toch niets mee doet, en dan voor een habbekrats een zo goed mogelijke vervanger aantrekken. Ik besluit om te beginnen met een snelle spits, want als je iets nodig hebt in FUT, is het wel een snelheidsduivel met raketaandrijving in zijn reet. Bacca van Sevilla is niet bepaald het liefdeskind van Usain Bolt en The Flash, maar hij is goedkoop en moet voorlopig maar even de honneurs waarnemen.

Zaak is eerst om een solide team te bouwen, dat ik later langzaam maar zeker om kan bouwen tot een weergaloos sterrenteam.

weetje • weetje
Wist je dat de eerste aanzet tot het huidige FUT in EA's Champions League 06/07 zat? En dat maar heel weinig gamers er toen mee aan de slag gingen?

EEN KOOPJE!

Met de reserve-verdediging van Barcelona kom ik een eindje in de richting, want Vermaelen en Mathieu zijn geen misselijke verdedigers; ze zijn redelijk snel en fysiek, kunnen tegen een stootje, en het belangrijkste: het duo is een koopje! In een dag of twee complementeer ik mijn team met Mandžukić, Isco en twee snelle backs. Nog een paar potjes winnen, want dan kan ik weer shoppen voor twee beter middenvelders; deze pannenkoeken beginnen me na een paar dagen namelijk een beetje te irriteren.

Als ik nou Bacca en Suarez weer verkoop, dan kan ik daar een goede middenvelder van kopen... Maar dan moet ik misschien mijn systeem omgooien... Even prutsen aan mijn opstelling...

Wat? Is het alweer drie uur 's nachts? Damn! Wat is dit verslavend! ✖

weetje • weetje
Dit jaar kun je in FUT alvast een team samenstellen met spelers die je nog niet hebt, zodat je weet hoe spelers die op je verlanglijstje staan, in jouw team zouden passen.

KIJK TJEERD, DIT IS NOU MIJN IDEALE TEAM.

KOM OP JJ, DAT KUN JE TOCH WEL BETER? DIT ZIJN NATUURLIJK FANTASTISCHE SPELERS, MAAR DIT IS GEEN FUT TEAM MAAR EEN FLUT TEAM! JE HEBT EEN CHEMISTRY VAN 62, EN DAT ZORGT ERVOOR DAT JE TEAMRATING OP EEN SCHAMELE 75 KOMT! ALS IK JE ÉÉN TIP MAG GEVEN: FOCUS JE OP DE NATIONALITEITEN EN COMPETITIES VAN DE SPELERS. ZE HOEVEN NIET ALTIJD UIT DEZELFDE COMPETITIE TE KOMEN, MAAR ZORG ERVOOR DAT HET IN IEDER GEVAL SPELERS ZIJN DIE MET ELKAAR DOOR ÉÉN DEUR KUNNEN, ZODAT JE TEAMRATING EEN BOOST KRIJGT.



CHECK DIT JJ: MIJN IDEALE FUT TEAM; DE HOLLANDSE SCHOOL GAAT DE DEUR UIT EN HET IS EEN MIX VAN DE ENGELSE EN DE DUITSE COMPETITIE. NATUURLIJK, HET IS GEEN ULTIEME GODENZONEN-COLLECTIE, MAAR DANKZIJ EEN VOLLE CHEMIE, HEEFT DIT TEAM EEN RATING VAN 87. NIET GEK TOCH?



HOE STAAT HET ERVOOR MET DE CONSOLE WARS?



EEN JAAR VERDER



De PS4 en Xbox One liggen een jaar in de winkels. Okay, laatstgenoemde bij ons natuurlijk korter, maar fok het; wie Microsofts powerhouse in huis wilde halen, had daar al maanden de mogelijkheid toe. Tijd dus voor een terugblik, een vergelijking, én een kijkje in de toekomst... Graddus bericht vanuit de loopgraven.

20 februari 2013. Na maanden van speculatie, geruchten en getease, is het eindelijk zover: Sony geeft het officiële next-gen startsein met de reveal van de PlayStation 4. Hoewel, reveal... gek genoeg krijgen we de hardware zèlf nog niet te zien. Het evenement heeft daarom meer weg van window-dressing; een show off om maar gewoon eerder te zijn dan Microsoft, dat zijn Xbox One pas drie maanden later toont. Een next-gen belofte. En die maakt schuld...

TRIO VS ORGIE

Inmiddels zijn we dik anderhalf jaar verder en pronken beide apparaten op de kop af een jaar in de schappen. De tussenbalans? Schokkend. Zeker in Nederland. Want waar de PS4 steady vele duizenden exemplaren per week verkoopt, zit de One daar ver onder. Een factor vijf of zes zelfs. Ja, ook nu het ding officieel in de Benelux is gelanceerd.
Maar ook wereldwijd gebruikt Sony, Microsoft vooralsnog als boksbal. Analisten reppen over tien miljoen verkochte PS4's, tegenover vijf miljoen weggezette Xbox One's.
Zuurste voor de Amerikanen is nog wel dat hun cijfers eigenlijk helemaal niet zo slecht zijn: de One is namelijk een van de bestverkopende consoles ooit! Alleen met zo'n concurrent naast je... Alsof je trots aan je beste maat vertelt dat je een trio hebt gehad, waarop hij doodleuk meedeelt dat-ie elk weekend aan orgies meedoet.

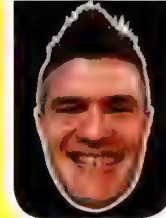
MINDER RISICOVOL

De redenen waarom de PS4 het zo goed doet ten opzichte van de Xbox One zijn bekend. Microsoft vraagt te veel geld. Microsoft gebruikte het woord 'DRM'. Microsoft kwam met de Kinect 2.0. Microsoft is Amerikaans. En het belangrijkste: Microsoft loog. In ieder geval in de ogen van de publieke opinie.
Het vreemde is dat púúr vanuit de games bekeken, de Yanks misschien wel meer te bieden hebben dan hun Japanse collega's. Sony's exclusives vallen immers lichtelijk tegen. Tuurlijk, met system-sellers als Uncharted 4 en Gran Turismo 7 komt dat vanzelf weer goed, maar de line-up van Microsoft is met Quantum Break, Crackdown en uiteraard Halo minstens zo sterk. En anders shoppen ze gewoon nog effe bij Eidos voor Hitman: The Bald One Edition en Deus Ex: One Universe, anyone?
Daarbij is de current-gen nog lang niet volledig tot bloei gekomen. Het is vooral mooier, meer en meeslepender. Maar ook: makkelijker. Minder risicovol. De opmars van de indies is wat dat betreft een teken aan de wand. Denk je eens in wat de ervaringen uit die spellen, maar dan met de graphics van de Xbox One voor Microsoft kunnen doen.

ALLE REMMEN LOS

Dat we al met al een roerig jaar achter de rug hebben, is duidelijk. Een raar jaar ook, met een next-gen systeem dat officieel uit was, en een andere die vaak Franse of Duitse teksten op de doos had.
Wat betreft gameplay zijn we zeker nog niet weggeblazen, maar multiplatform-titels als Thief, Watch_Dogs en FIFA 15 gaven ons wel al een voorproefje van wat we mogen verwachten als straks écht alle remmen losgaan. De beste spellen van afgelopen generatie verschenen ook pas aan het eind van de cyclus.
En wie wordt de uiteindelijke winnaar van de console wars? Geloof me: zolang Sony zijn beloften van 20 februari 2013 nog niet helemaal heeft ingelost, blijft de strijd gewoon open...

»



DE BESTE EXCLUSIVES

PLAYSTATION 4

Killzone: Shadow Fall (PU-cijfer: 93 / zie screen) - Een 'instant klassieker', noemde Jan de nieuwste Killzone en als mede-nationalist kan ik onze kale knakenkoning daar alleen maar gelijk in geven.

Driveclub (PU-cijfer: 78) - Goede graphics, vet geluid, slicke besturing: eigenlijk doet Driveclub weinig fout. De racer doet echter ook teleurstellend weinig fantastisch...

inFamous: Second Son (PU-cijfer: 78) - Maandenlang zei Florian dat hij Second Son direct zou adopteren. Helaas bleek het spel meer een nageboorte dan een volwaardig familielid.



XBOX ONE

Forza Motorsport 5 (PU-cijfer: 87) - De Gold Award bleef achterwege wegens een gebrek aan karakter. Iets wat 'opvolger' Horizon 2 juist wél bezat. Ergo: Forza 6 scoort minstens een 90?!?

Dead Rising 3 (PU-cijfer: 83) - Deel drie mist de subtiliteit van z'n voorgangers, maar maakt dat goed met bakken zombies. En wapens. En fun. Een spektakelstuk.

Ryse: Son of Rome ((PU-cijfer: 60 / zie screen) - Sure, Ryse kreeg een matig zesje. Maar dit is MIJN feature en dus geef ik MIJN mening! En die luidt dat Crytek nog altijd als enige de rauwe Xbone-power heeft benut.



TOPPERS VOOR DE TOEKOMST?

PLAYSTATION 4

Uncharted 4: A Thief's End, Gran Tursimo 7, LittleBigPlanet 3, The Order: 1886, Bloodborne, Ratchet & Clank Remastered, No Man's Sky, Everybody's Gone to the Rapture, Until Dawn (zie screen), Hellblade



XBOX ONE

Halo 5: Guardians, Halo: The Master Chief Collection, Quantum Break, Crackdown 3, Gears of War 4, Scalebound, Sunset Overdrive, Project Spark, Ori and the Blind Forest, Fable Legends (zie screen), Rise of the Tomb Raider (timed)



PS4 VS. XBOX ONE

DE BELANGRIJKSTE VERSCHILLEN

De controller - 'De DualShock 4 is een vooruitgang, maar voelt nog altijd als een goedkope, Taiwanese third-party oplossing vergeleken bij de Xbone-besturing', schreef ik ooit in een baldadige blog. Overdreven? Jazeker. Een kern van waarheid? Absoluut.

De interface - De Xbox 360 had een intuïtieve interface. En ondanks constante updates, heeft de Xbox One dat helaas (nog) niet. De menu's van de PlayStation 4 daarentegen ogen dan weer stukken beter dan die van de PS3. Maar die waren dan ook dramatisch.

De hardware - Met een bijna constante stroom aan 1080p-titels tegen veelal 60 fps, heeft Sony z'n zaakjes resolution-wise gezien beter op orde dan 900p- of zelfs 720p-Microsoft. Xbone-spellen daarentegen beschikken vaker over een fraaiere contrast-ratio.

Extra's - Sure, de One heeft Xbox Live Gold en een optioneel cameraatje van honderd euro, dat eigenlijk louter goed is voor het opnemen van huisgemaakte pornofilms. Nee, geef mij dan al die gratis topcontent op PlayStation Plus maar.

EN DE Wii U DAN?

Volgens velen is de Wii U al afgeschreven. Een niche-machine waarop je die typische Nintendo-kwaliteit vindt, maar verder niets. En daarin hebben ze zeker gelijk.

Toch, wat mij betreft is de Wii U dé next-gen console waarop de beste games zijn uitgekomen. Want heeft de PlayStation 4 een meesterwerk als Super Mario 3D World in het portfolio? Microsoft een moderne klassieker als Mario Kart 8? Ik dacht het niet.

Daarnaast verkoopt de Wii U in Nederland minder slecht dan verwacht: tot op heden iets minder dan de helft van de PS4. Wordt dat gekke Nintendo met Super Smash Bros. (zie screen), Star Fox en de nieuwe Zelda straks alsnog de lachende derde?



CROWDFUNDING: MIJLPAAL OF MISLUKKING?

TWO CENTS 2¢ EACH | NO. 252 | ZATERDAG, 15 NOVEMBER, 2014 | TWO CENT EDITION

Toen in 2009 Kickstarter werd opgericht, leek er sprake van een mijlpaal in de game-industrie. Vijf jaar later is nog geen derde van de op die manier gefunde games uitgekomen. De rest verdween spoorloos en in sommige gevallen het geld ook. Is crowdfunding van games nu al mislukt? Nino en JJ zochten het uit.

13,647 backers
$567,665 pledged of $250,000 goal
0 seconds to go

Yogventures haalde meer dan het dubbele van het streefbedrag binnen… Toch werd het project een paar maanden geleden stopgezet. Backers krijgen heel misschien een andere game om nog iets van hun investering terug te zien.

Toen Kickstarter in 2009 startte, buitelden journalisten over elkaar heen om het initiatief te roemen. Het gezaghebbende Amerikaanse tijdschrift Time Magazine noemde Kickstarter en crowdfunding in het algemeen zelfs een van de beste uitvindingen van 2010. Het publiek pakte het initiatief ook massaal op getuige de miljard dollar die de afgelopen vijf jaar alleen al op Kickstarter gedoneerd is. Succesverhaal dus?



Nee, niet helemaal. Want de mensen aan het andere eind van het crowdfunding-spectrum deden beduidend minder hun best. Slechts 37% van alle op Kickstarter gefunde games leverde uiteindelijk een speelbaar product op. Met andere woorden: 63% van de aangeboden games verdween zonder tastbaar resultaat van de aardbodem, en het geïnvesteerde geld vaak ook. Immers, op Kickstarter krijg je je poen terug als het streefbedrag niet gehaald wordt, maar daarna moet je maar hopen dat de initiatiefnemer van het project ook daadwerkelijk een product aflevert.

De cijfers op het gebied van gamesfunding scheppen niet echt vertrouwen, maar moeten we crowdfunding voor games daarom maar afschrijven als malafide business, of is de hype eindelijk voorbij en blijven vanaf nu alleen de werkelijk goede projecten over? Precies zoals in de 'normale' game-industrie waar een minderheid van alle games commercieel echt succesvol is en de rest niet.

In dit artikel willen wij de mooie en gevaarlijke kanten van crowdfunding tonen, zodat je beter kunt bepalen of je mee wil doen. Want crowdfunding heeft wel degelijk potentie, maar van blind instappen kan geen sprake zijn, daarvoor worden er te veel slecht bedachte projecten of zelfs regelrechte scams aangeboden.

INNOVATIE

Toch had Time best wel een punt toen ze Kickstarter 'een van de beste uitvindingen van 2010' noemden. Er zijn namelijk heel wat toffe games gefinancierd met behulp van de crowdfunding website. Wat te denken van FTL, Broken Age, Wasteland 2, Shovel Knight, Project CARS en zelfs de Oculus Rift.

Het merendeel van deze projecten is afkomstig van veteranen uit de industrie die nu eindelijk hun droomproduct konden realiseren dankzij de magie van crowdfunding. In een wereld waar grote uitgevers er alles aan doen om risico's te voorkomen door sequel na sequel uit te pompen, is er via het traditionele model weinig ruimte voor innovatie, en dan kunnen Kickstarter en vergelijkbare initiatieven uitkomst bieden.

MIJN CROWDFUNDING TIPS



1. **Verdiep je in de developer die je wil steunen. Wat is hun CV, hebben ze al een eerder project afgemaakt, etc.**
2. **Kijk of het voorgestelde project realistisch is. Een puzzelgame op de mobiel is eenvoudiger te realiseren dan een MMO met een oneindige wereld.**
3. **Mail de makers met enkele kritische vragen. Ze willen jouw geld, dus heb je het recht ook wat extra info te krijgen.**

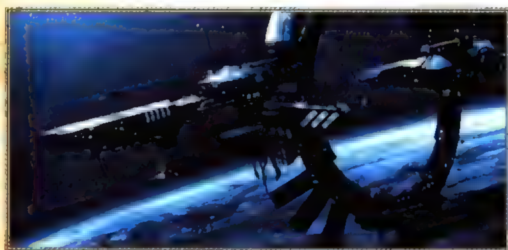


Het streefbedrag voor Shovel Knight was $75.000, uiteindelijk stond de teller op ruim $ 300.000.



STAR CITIZEN:
EEN SUCCESVERHAAL MET GEVAARLIJKE KANTEN

De game Star Citizen van mister Wing Commander Chris Roberts, illustreert heel treffend zowel het succes als het gevaar van crowdfunding.
Deze hyper ambitieuze space simulation MMO was vanaf dag één de darling van de crowdfunding fans. Inmiddels is er al 56 miljoen dollar gedoneerd en het geld blijft binnenstromen. En het gaat dan vaak om grote bedragen, want anders dan bij andere crowdfunders 'verkoopt' Roberts niet alleen de game, maar ook complete spaceships die je straks in het spel kunt gebruiken. Een spel dus waarvan niemand weet wanneer ie uitkomt...



De 'scheepjes' die je kunt kopen variëren in prijs van 45 dollar voor een suf Arena Commander Starter tot een whopping 10.000 dollar voor een Wing Commander Combo. En nogmaals, mensen kopen dit voor een game waarover geen absolute zekerheid bestaat dat ie daadwerkelijk wordt uitgebracht.
Er is zelfs een zwarte markt waar mensen de schepen verkopen inclusief verzekering van je ship tegen in-game vernietiging, maar ja... op de zwarte markt heb je al helemáál geen garantie dat wat je koopt ook echt is.
Ook Star Citizen toont aan dat er gevaren schuilen achter de soms bizarre betaalmethoden bij crowdfunding. Er is geen enkel recht waar de geldschieter zich op kan beroepen als de developer niet over de brug komt. Bezint dus eer ge begint...

I'M A BACKER

GAMBITIOUS
PITCH · GET FUNDED · DEVELOP

INDIEGO

SUCCESVERHALEN

Ook voor gamers kan Kickstarter voordelen bieden. Als je een beetje kan inschatten welke projecten realistisch zijn, kun je vaak voor een klein bedrag meehelpen om een bepaalde game gemaakt te krijgen, en krijg je in veel gevallen extra perks als het project eenmaal gerealiseerd is.

Een mooi voorbeeld daarvan is de Kickstarter van Broken Age. Tijdens de ontwikkeling van de game publiceerde ontwikkelaar Double Fine regelmatig video's over de voortgang van het project om backers te laten zien waar het geld naartoe ging.

Sowieso is Broken Age een echt succesverhaal. Aanvankelijk begon het project met een bescheiden doel van 400.000 dollar, maar al snel bleek het aanbod veel groter dan Double Fine had verwacht. Uiteindelijk kwam de Kickstarter uit op een fraaie 3.3 miljoen dollar waardoor Tim Schafer en consorten extra's als bijvoorbeeld voice acting konden toevoegen aan hun game.

Ook Shovel Knight was een groot succes; aanvankelijk was het de bedoeling om 75.000 op te halen, maar aan het eind van de Kickstarter campaign stond de teller op ruim 300.000 dollar. Hierdoor verscheen de retro platformer op Mac en Linux en werd er onder andere een New Game+ en een Challenge Mode toegevoegd. Viva la crowdfunding!

ALTERNATIEVEN

Kickstarter mag dan de eerste grote crowdfunding website zijn; er zijn nog genoeg andere vormen van crowdfunding. Wat te denken van Minecraft? Kickstarter avant la lettre! Notch liep namelijk op de zaken vooruit toen hij besloot om zijn kleine indie-spelletje Minecraft te gaan verkopen in de alpha fase. Fans konden voor een gering bedrag de ontwikkeling van dit bescheiden projectje steunen en werden op hun beurt beloond met een vroege alpha van de game.

Toen Notch in 2009 met de ontwikkeling van zijn spel begon, bestond er nog niet zoiets als Kickstarter, maar het idee van de Zweed om op deze manier geld voor zijn game binnen te hengelen, verschilde weinig van de inmiddels gangbare crowdfunding platformen.

Inmiddels zijn er naast Kickstarter verschillende andere alternatieven voor ontwikkelaars om geld op te halen via crowdfunding, waarbij Indiegogo en het Nederlandse Gambitious het hardst aan de weg timmeren.

Het voornaamste verschil tussen Kickstarter en Indiegogo is dat bij eerstgenoemde backers hun geld terug krijgen als het streefbedrag niet gehaald wordt, terwijl er bij Indiegogo een optie is dat als het doel niet gehaald wordt, de initiatiefnemer toch met een deel van het geld verder kan gaan.

Het Nederlandse Gambitious gaat nog een stapje verder en draait niet om donaties maar om investeringen. Zo kun je als investeerder geld geven aan een bepaald project, om vervolgens een deel van de winst te krijgen als het project succesvol is. ✖

MIJN CROWDFUNDING TIPS



❶ Maak je geen zorgen; als een Kickstarter campagne het beoogde bedrag niet haalt, krijg je je geld terug, en als ie slaagt, krijg je waarschijnlijk een vette game.
❷ Google de namen van de mensen die genoemd worden op de Kickstarter pagina. Een 'ex-Bungie medewerker' kan daar net zo goed schoonmaker zijn geweest.
❸ Heb geduld. Een game ontwikkelen kost tijd, verwacht niet dat je na twee maanden al kan spelen.



Broken Age is een goed voorbeeld van een succesvol Kickstarter project.



Het spelen van The Evil Within deed Wouter terugdenken aan een tijd toen Shinji Mikami's ouderwetse spelprincipes nog nieuw, innoverend en vooral spannend waren. In het bijzonder de gloriedagen van de Dreamcast, toen deze droommaker nog een exclusieve Resident Evil kreeg: Code Veronica.

WOUTER Z'N GAME-MONUMENT

RESIDENT EVIL CODE VERONICA

Ik vind The Evil Within niet meer dan een 67 waard, maar velen, zowel critici als gamers, zijn het daar roerend mee oneens. Deze liefhebbers krijgen nostalgische gevoelens naar de hoogtijdagen der survival-horror games tijdens het spelen van Mikami's laatste. Daarbij hebben ze geen moeite om de verouderde beelden, A.I. en physics die de antieke id Tech 5 engine genereert te negeren, en ook het bullshit verhaal schijnt hen niet te deren.



Ik snap het wel, liefde kan onvoorwaardelijk zijn, maar bij mij was het effect totaal anders. Ik ga op game-gebied liever niet terug in de tijd, tenzij het in m'n hoofd is. Herinneringen noemen ze dat en daarmee moet je niet fucken.
Vandaar dat ik me in dit Game-Monument volledig laat leiden door mijn geheugen, hoe gebrekkig dat ook is. Ik herinner me dingen altijd in flarden van beelden, gevoelens en indrukken, dus reken maar op een vertekenend beeld van Resident Evil: Code Veronica. *KUCH* Eenzelfde soort beeld dat sommige mensen van The Evil Within hebben. *KUCH*

Incest

Het was de meest bizarre eindbaas die ik ooit in m'n jonge leven had gezien. Eén ranzige gedaante verenigde ongeveer alle angsten die mensen ooit gekend hebben: de angst voor verkrachting, voor verminking, voor insecten, voor ziekte... alles kwam samen in de gemuteerde Alexia. Er waren tentakels, zoemende insectenvleugels, vochtige vleesmassa's en het eindigde allemaal in een fel, wit licht.
Daarnaast, de hereniging van broer en zus Claire en Chris Redfield, die op een of andere manier een soort seksuele spanning tussen elkaar hadden. Ook sommige leden van de schurkenfamilie in deze RE, de Ashfords, leken elkaar net een beetje té aardig te vinden. Niet okay, trouwens, maar het was subtiel genoeg om niet volledig van over je nek te gaan. Het kan natuurlijk ook dat ik het allemaal verkeerd interpreteerde, want lichamelijk contact in de familie Brugge was tijdens m'n jeugd alleen geoorloofd als er geslagen moest worden.
Maar er was wel meer fout, ranzig en moreel dubieus in Resident Evil: Code Veronica, dus waarom geen subtiele hints naar incest? Ik kan het me natuurlijk ook allemaal verkeerd herinneren, beste mensen...

"Naast alle ranzigheid, mutaties en andere zieke ellende, staat Code Veronica me ook altijd bij als een game vol schoonheid."



Arachnofobie

Heel vroeger, nog jaren voordat ik Code Veronica speelde, gooide ik als blond bekruld ettertje met veel plezier kruispinnen bij chicks in hun nek. Dat vond ik lachen. Ik weet niet wanneer het moment kwam dat ik deze achtpotigen liever niet meer in m'n handen nam, maar misschien dat de huge-ass araneus in deze RE er iets mee te maken hebben gehad.
Er waren de versies die niet verder reikten dan schofthoogte, waarvan ik al een vergevorderde vorm van de heebie-jeebies kreeg, maar dit redelijk standaard kanonnenvoer was niets vergeleken met hun momma. Dit afgrijselijke wezen had een achterlijf zo groot als een New Beetle, waarop, als ik me niet vergis, enorme puisten pulseerden, alsof het kloppende bloed erin op het punt stond door de huid te









breken. Het spoog groen gif naar Chris en sprong zonder moeite naar het plafond, om daar verder rond te scharrelen en ranzig te zijn.
Volgens mij ben ik gewoon hard weggerend, met een ruggengraat die vibreerde als een Pocketline Swing. Dat is dus een telefoon, en geen smart... Die overigens best wel eens geen trilfunctie zou kunnen hebben gehad, als ik er zo over nadenk. Misschien houden mijn herinneringen me voor de gek.

Claustrofobie

Fallussymbolen, dat is ook een woord dat in m'n brein omhoog komt als ik aan Code Veronica denk. Er wordt veel gedaan met tentakels die uit de muur komen en vooral in combinatie met Claire. De lange, slijmerige ledematen kunnen blijkbaar het best gebruikt worden om het arme meisje mee te grijpen. De makers blijven Japanners, hè?

Daarnaast is er nog een grote worm als eindbaas, eentje die enorm veel lijkt op de grondgravers uit Tremors; een comedy/horror-film die ik trouwens ook rond die tijd voor het eerst gezien heb.
Maar de eindbaas waar ik de minst vage herinneringen aan heb, is een duivelse verschijning in de mist. Eentje met insectenpoot-achtige tentakels die -natuurlijk-, maar al te graag Claire te pakken namen. Er was weinig ruimte om te manoeuvreren en dit in combinatie met het gebrekkige zicht, maakte dit een behoorlijk claustrofobische ervaring. Maar de Redfield-dame liet zich niet kisten en wist de freak met een sniper rifle in z'n meest gevoelige plek te raken... die overigens niet tussen z'n benen zat, meen ik me te herinneren.

Jaloezie

Naast alle ranzigheid, mutaties en andere zieke ellende, staat Code Veronica me ook altijd bij als een game vol schoonheid. Zo weet ik nog hoe m'n vriendinnetje van destijds (wier naam één letter verschilt met die van Florian, besef ik me plots) met een argwanend oog toekeek hoe ik redelijk betoverd naar een CGI-filmpje keek, waarin Claire weer eens goed uit de 'verf' kwam. Tenminste, voor die tijd was het mighty impressive. Op een of andere manier merkte ik dat ze zich bedreigd voelde door een niet bestaande dame, die door de computer gegenereerd was. Sure, ze was pretty, en zeker, m'n vriendin was een puber, maar come on! Hoewel er heel misschien inderdaad een klein draadje kwijl aan m'n kin hing toen ik naar de openingscutscene van Code Veronica keek. Maar dat kwam door de indrukwekkend geregisseerde, voor die tijd haarscherpe beelden, niet door Claire's welgevormde bips. Echt waar!
Het was hoe dan ook een voorbode van hoe mijn latere toekomstige exen over het medium videogames dachten: als een bedreiging, een concurrent in de strijd om mijn tijd en aandacht. Maar goed, aangezien ik vroeger nog voller van mezelf was dan ik tegenwoordig ben, kan het ook zijn dat de mist van recollectie de dingen schimmiger maakt.

"Fallussymbolen, dat is ook een woord dat in m'n brein omhoog komt als ik aan Code Veronica denk."

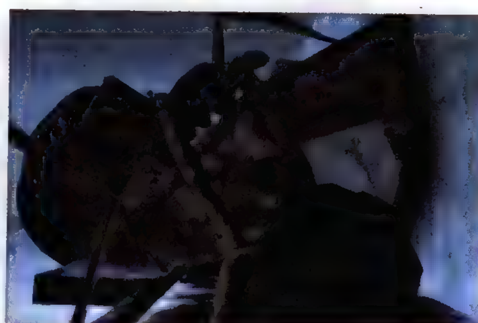




Nostalgie

Velen zien Resident Evil 4 als het beste deel in de 'survival horror cum actiegame'-serie. Die game met z'n fancy third-person gezichtspunt, z'n opgejaagde gevoel en z'n zombies die 'infected' genoemd moeten worden. Dit zijn waarschijnlijk dezelfde mensen die The Evil Within een 80 geven, ondanks dat de game bijna in rottende stukken uiteenkaar flikkert zo antiek als het concept en de uitwerking is.
Ik daarentegen, kan niet door de ouderwetsheid van Shinji Mikami's 'nieuwste' heen kijken. En ik daarentegen, vind Code Veronica het beste Resi-deel. Die game met z'n extreme mutaties, grootse opzet, vele verschillende locaties, zieke personages, dubieuze onderlagen en interessante wisselwerking tussen broeder en zuster Redfield.
Maar misschien houden mijn herinneringen aan Resident Evil: Code Veronica me voor de gek. Prima, dan doen ze dat maar. ✖





ABONNEE VAN DE MAAND
ROBERT ERLINGS

Robert is naar eigen zeggen de grootste Power Unlimited fan die er bestaat, Hij heeft alle PU's verzameld, waarvan het grootste gedeelte ook nog in het plastic zit. Hij koopt namelijk altijd een extra exemplaar, eentje om te bewaren en eentje om te lezen.

Robert wilde niet zonder zijn kroost op de foto, want samen met Avelon Raven (2 jaar en vernoemd naar Vulcan Raven) en Logan Alucard (Castlevania en drie weken oud) in de Power Unlimited staan, dat maakt zijn droom helemaal compleet. "Zij zijn ook de reden dat ik al deze dingen verzameld heb, zodat ik dit later aan ze kan geven. Ze kunnen doorgaan met verzamelen of het verkopen, zo hebben ze later een appeltje voor de dorst."

De hele collectie van Robert staat bij lange na niet in zijn woonkamer, want dat past niet. Hij heeft de zolder daarom helemaal afgeladen met verzamelde gamegear, games, figurines, posters en nog veel meer. Je kunt het zo gek niet bedenken of Robert heeft het.

Het favoriete stuk uit zijn collectie is zijn Steel Battalion joystick die bestaat uit drie huge componenten.

"Deze heb ik voor 5 euro op de kop getikt bij de kringloop. Een koopje, want verzamelaars betalen hier zo 50 euro voor."

"Mijn vrouw dreigt weleens dat ze alles weg gaat gooien. Maar ze moet niet zeiken."

ROBERTS GAME PASPOORT

Leeftijd: 30 jaar
Lid sinds: 1999
PU.nl nick: Squall
Favo PU redacteur: Ed
Favo game ooit: Final Fantasy 8
Bezit: Zo'n 95 consoles en meer dan 1750 games



TOP TIEN

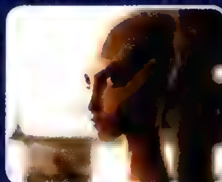
GECANCELDE GAMES DIE WIJ ÈCHT NOG WILLEN SPELEN

Ondanks het feit dat we vaak zeuren dat er veel te veel goede games uitkomen en we daar potverdorie helemaal geen tijd voor hebben, zijn wij ook de eersten die hardgrondig vloeken wanneer games keihard gecanceld worden. Zo zijn we dan ook wel weer.



10 LMNO

Steven Spielberg was bij deze game betrokken, man! Het zou een first-person actie-RPG worden waarin je diep emotioneel betrokken zou moeten raken door de interacties die je hebt met het buitenaardse, kale meisje Eve. Een soort Mirror's Edge meets ICO, volgens de PR. Wij keken vooral uit naar de onvermijdelijke freaky geslachtsgemeenschap.



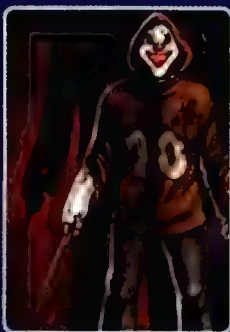
9 ALIENS: CRUCIBLE

Ons leed werd verzacht door de kwaliteit van het onlangs uitgebrachte Alien: Isolation, maar alsnog hunkeren we naar Aliens: Crucible. De gasten achter Fallout: New Vegas zouden hiermee namelijk een gigantische actie-RPG neerzetten à la Mass Effect, maar dan in het universum van Aliens. Hoor je dat? Dat is het geluid van onze stromende tranen.



8 CAMPFIRE

Sommige games stelen je hart vanaf het moment dat je hun concept hoort. Campfire was zo'n game. Het zou een 'omgekeerde survival-horror game' worden, waarbij jij de serial killer zou besturen. Het doel: iedereen de stuipen op het lijf jagen en ze daarna genadeloos fileren. Mmmmmmmm, sadisme.



7 DEAD PHOENIX

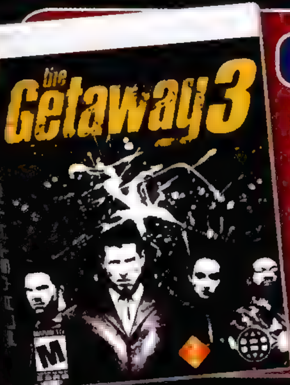
Capcom zou vijf exclusieve games maken voor de Nintendo GameCube. Uiteindelijk werden dat er vier, waarvan slechts P.N.03 exclusief bleef. De vijfde titel, Dead Phoenix, werd gecanceld, maar vraag ons niet waarom; deze Panzer Dragoon-achtige shooter zag er werkelijk episch uit.



6 SHENMUE 3

GTA is tof, maar het waren de twee Shenmue-games op de Dreamcast (en later de Xbox) die een écht geloofwaardige open wereld wisten neer te zetten. Wij sluiten ons dus aan bij de trouwe schare fans die al meer dan een decennium (tevergeefs) hopen op dat geplande derde deel, al is het alleen al om het verhaal van Ryo eindelijk af te kunnen ronden.



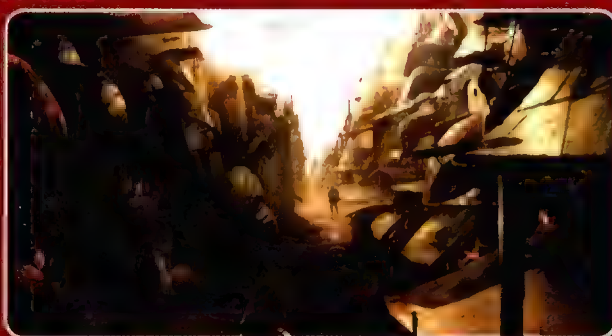


5 THE GETAWAY 3

Het derde deel uit de Guy Ritchie-achtige The Getaway-serie zou zich (onder andere) in een realistisch ogend Amsterdam afspelen, wat genoeg reden was om in één klap hyped te zijn. We hebben immers altijd al iemand vlak voor de deur van onze stamkroeg voor z'n bek willen slaan. Helaesch.

4 STAR WARS 1313

Als cynische critici noemden we Star Wars 1313 meteen 'een Uncharted-ripoff in een Star Wars-jasje', maar van binnen gilden we als kleine meisjes bij het idee om een next-gen game te kunnen spelen die draaide om Boba Fett z'n avonturen in 'level 1313', de smerige, duistere onderwereld van Coruscant.



3 BATMAN: GOTHAM BY GASLIGHT

Gotham by Gaslight was gebaseerd op de gelijknamige graphic novel, waarin Batman het moet opnemen tegen niemand minder dan Jack the Ripper, in een negentiende eeuws, Victoriaans Gotham. Arkham City meets From Hell, dus. Wow. Geluk bij een ongeluk was dat Wouter bij de annulering van de game een tijdje jankend in foetushouding heeft gelegen, wat werkelijk hilarisch was.



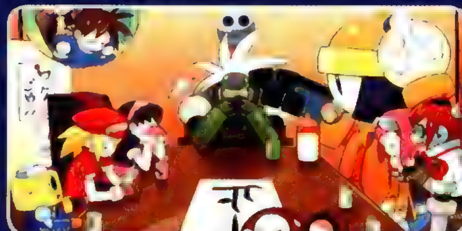
2 TIMESPLITTERS 4

Halo was dé console FPS-reeks van de afgelopen generaties, maar de TimeSplitters-games waren met gemak een stuk sterker wat onvervalste fun betreft. We konden daarom niet wachten op het vierde deel, waarin op satirische wijze Gears of War, BioShock en ook Halo het vuur aan de schenen zou worden gelegd. Maar blijkbaar houden jullie niet van humor en schietende aapjes. Prima. Veel plezier met je space marines...



1 MEGA MAN LEGENDS 3

De wellicht tofste spinoff van de uitgebreide Mega Man-franchise zou een volwaardige sequel krijgen op de 3DS. Shit, de game was zelfs al bijna voor de helft klaar! Toch trok Capcom de stekker er op een gegeven moment uit. Onze liefde voor de ooit zo legendarische Japanse developer kromp daarmee aanzienlijk. Man, zelfs Nintendo behandelt Mega Man nu beter dan Capcom.





DRAGON AGE:
REVIEWS
PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE PC REVIEW

INQUISITION



Nog één keer blikt Wouter terug op 'Dragon Age 2-Gate'. Na deze review wordt de herinnering aan zijn te hoge cijfer voor deze ietwat teleurstellende sequel namelijk vervangen door zijn veel te hoge cijfer voor Dragon Age: Inquisition! En het universum was weer in balans...

Die jongen die in 2011 Dragon Age 2 reviewde? Dat ben ik niet meer, geloof me. Volwassenheid, dat laat nog wel even op zich wachten, maar toch ben ik niet alleen op persoonlijk vlak compleet veranderd (2013 alleen al heeft me tien jaar ouder gemaakt), maar ook op... ehm, 'professioneel' gebied (PU 250 alleen al heeft me tien jaar extra werkervaring gegeven).

Ook ben ik niet meer dezelfde gamer die ik toen was; ik wil meer, verwacht meer en eis meer van m'n games, simpelweg omdat sinds 2011 titels als The Last of Us, GTA V en XCOM: Enemy Unknown mijn beeld van games voorgoed veranderd hebben. Ik ga ervan uit dat BioWare een soortgelijke ontwikkeling heeft meegemaakt de laatste drie jaar, zowel persoonlijk (de shitstorm die ze over zich heen kregen na Dragon Age 2 en het einde van Mass Effect 3, moet voor hun creatieve geesten de emotionele versie van waterboarding zijn geweest) als professioneel (in 2012 verlieten oprichters en chief-dokters Ray Muzyka en Greg Zeschuk het bedrijf).

Het lijkt me dan ook geen volledig uit een Nug z'n reet getrokken aanname dat ook BioWare's beeld van een goede game veranderd is...

A2-Gate

Dat ik Dragon Age 2 een lager cijfer had moeten geven dan een vadsige 93, wil niet zeggen dat ik het met terugwerkende kracht een slechte game vind. Het is een sterke RPG, die gewoon niet helemaal in de lijn van fans hun verwachtingen lag, aangezien het keihard tegen het gangbare sequel-mantra in ging. Bigger en better werd in dit geval kleiner en, eh... 'anders'.

Met Inquisition doet BioWare hard haar best alsnog het vervolg af te leveren dat deel 2 had moeten zijn, door de game letterlijk nog groter te maken dan Origins en z'n opvolger bij elkáár. Sowieso qua oppervlakte, want de door de speler op poten gezette Inquisition moet héél Ferelden en Orlais ontdoen van strubbelingen tussen Templars en Mages, scheuren in de werkelijkheid en algehele mozzerfokkin' chaos!



AC met draken

Je neemt dit keer dus de leiding over een hele organisatie (inclusief legers, spionnen en diplomaten) in plaats van een bende zwervers in een kampje, of een gezinnetje in een kasteel. En daarbij komt een heerlijk slim verzonnen systeem om de hoek kijken, waarmee BioWare de grootsheid van de game op vloeiende wijze behapbaar maakt.

Jouw Inquisition verzamelt namelijk Power door opdrachten/sidequests te doen, waarmee je vervolgens nieuwe gebieden kunt scouten en unlocken om er naartoe te kunnen reizen. Maar ook heb je Power nodig om nieuwe missies in het hoofdverhaal te ontgrendelen, waardoor je dus in feite een minimum aan zij-activiteiten moet doen om verder te komen.



weetje • weetje

Ja, er is ook een multiplayer, en nee, die heb ik nog niet gespeeld. Maar kom op, jongens, daar ga ik m'n cijfer echt niet van laten afhangen.

Aangezien er een bijna bespottelijke hoeveelheid sidequests is, variërend van Landmarks ontdekken, Rifts (scheuren in de realiteit) sluiten, tot aan simpele fetch-quests en mini-dungeons, is Dragon Age qua content-dichtheid vergelijkbaar met een Assassin's Creed of een GTA. Maar dit, dames en heren, is daarnaast ook nog eens een full-on RPG...

Woody Jack

Daar waar BioWare zichzelf wat betreft de omvang van Inquisition overtroffen heeft door het vol te pompen met een bijna ongezonde hoeveelheid free-roaming/open world-afleidingen, is 't op het gebied van Role Playing Game redelijk hetzelfde gebleven. »



Je moet veel gesprekken voeren met characters die net niet houterig genoeg bewegen om irritant te zijn, terwijl je daarbij regelmatig zwaarwegende keuzes dient te maken. De uitvoering en graphics lijken hier vier jaar in cryosleep verkeerd te hebben, zo veel lijkt het op de voorgaande delen. Ook de skilltrees (vier stuks per class) bevatten voornamelijk spells en moves die we al vaker gezien hebben in de serie, maar gelukkig komt daar een vijfde bij, vlak na een moment dat de hele game op z'n kop zet. Lees meer over deze mind-blowing events op PU.nl/InquisitionReview

Classic!

Hoewel het crafting-systeem veel uitgebreider is en je daarom heel wat meer tabjes in je inventory tegenkomt, zijn Inquisitions menu's verder de gulden middenweg tussen die van



weetje • weetje

De keuzes die je gemaakt hebt in de vorige Dragon Ages (of, zoals ik, in Dragon Age Keep) hebben echt veel invloed op de gesprekken die je voert, de lore die je leest en hoort en zelfs de characters die je tegenkomt. Dikke, vette PROPS, BioWare!

Origins en deel 2 in: behoorlijk omvangrijk. Maar ondanks dat het niet supersoepel en intuïtief werkt, hoef je geen accountancy gestudeerd te hebben om er je weg in te vinden. Het moet geen makkie zijn geweest voor BioWare om zo bizar veel opties op heldere wijze in de game te verwerken, dus dat ze dit redelijk is gelukt in een vormgeving die niet spuuglelijk is, mag als een triomf beschouwd worden. Maar goed, dit is nog steeds een kwestie van 'MEER CONTENT!', want concreet is het rollenspel-aspect... inderdaad, klassiek Dragon Age.

Alles onder controle

Tot slot, misschien wel het belangrijkste aspect van Dragon Age: de combat. Je kunt het nog steeds spelen als een ietwat eentonige, team-based hack 'n slash game in real-time, maar dat raad ik je ten zeerste af. Pak, zoals ook voorheen, liever de Hard of - beter nog - Nightmare moeilijkheidsgraad en maak van Dragon Age: Inquisition een strategische game waarin al die upgrades, nieuwe armor en skills écht nodig zijn.

DRAGON AGE GET AGAIN

Toen ik de game moest reviewen, lukte het Dragon Age Keep (de site die de info van je vorige Dragon Age avonturen moet verzamelen) nog niet om mijn savegames te importeren, zodat ik AL m'n verhaalkeuzes opnieuw moest maken! Dus moest ik DA 1 en 2 weer installeren, in beide games de journals openen en proberen elke keuze op te zoeken. Dat was een klusje van een uur of drie, dus ik hoop voor jou, beste DA-fan, dat dit issue inmiddels gefixt is.

> **"Een free-roaming RPG waar velen hun ziel in gaan verliezen, met een gelukzalige glimlach op het gelaat."**

Zeker, voor deze speelwijze moet je geduld hebben, en het zorgt ervoor dat Inquisition meteen bijna AL je najaarsgametijd opslokt als een hongerige sloth demon, maar het is ontzettend belonend. Wel minder diep dan in Origins overigens - misschien met de multiplayer in het achterhoofd - en het is met de open wereld-structuur van Inquisition iets lastiger om het strijdperk constant soepel te coördineren. Toch, battles escaleren vaak genoeg tot spannende pareltjes van tactisch geweld, vooral in het geval van sommige eindbazen. En het gelukzalige gevoel wanneer je een confrontatie doorkomt zonder health-verlies omdat je als een ware Warlord efficiënt leiding hebt gegeven, is een van de redenen waarom de controlfreakerige gamer in mij (en die is groot en machtig) deze serie op handen draagt.



Open Wereld RPG, jeweetzelluf

De serie is zeker gegroeid sinds 2011, maar dan vooral in de breedte. Grotere en meer maps, meer functies, meer companions, meer loot, meer crafting, multiplayertje erbij... met het 'bigger'-gedeelte van de sequel-mantra zit het dus wel goed. Maar er is ook veel hetzelfde gebleven of niet met grote sprongen vooruit gegaan, zoals de animaties van de characters, de combat en het levelsysteem.
Wel nieuw zijn daarentegen bugs en kleine glitches, zoals zwevende objecten en characters die de wetten van de natuurkunde aan hun avonturierslaars lappen.
Dat klinkt allemaal als een redelijk negatief verhaal, nietwaar? Maar er is niets mis met groots, mensen, helemaal niet als het op een RPG aankomt. Groots betekent in het geval van BioWare namelijk ook meer interessante characters, meer grappige en slimme dialogen, echt BELACHELIJK meer lore, en veel indrukwekkender vormgegeven omgevingen.
Eigenlijk is Dragon Age: Inquisition nu een mix geworden van m'n twee favoriete genres: RPG en open world, en dat is eigenlijk precies waar mijn 'ontwikkelde' smaak aan toe was.
Dus, BioWare, volgend jaar deeltje 3,5? Ik heb m'n 93 al klaar staan!

SCORE 90

BioWare heeft na vier jaar zwoegen een duizelingwekkend groots avontuur afgeleverd. Het is niet foutloos, en niet op alle fronten beter dan z'n voorgangers, maar het is een free-roaming RPG waar velen hun ziel in gaan verliezen, met een gelukzalige glimlach op het gelaat.

WOUTER



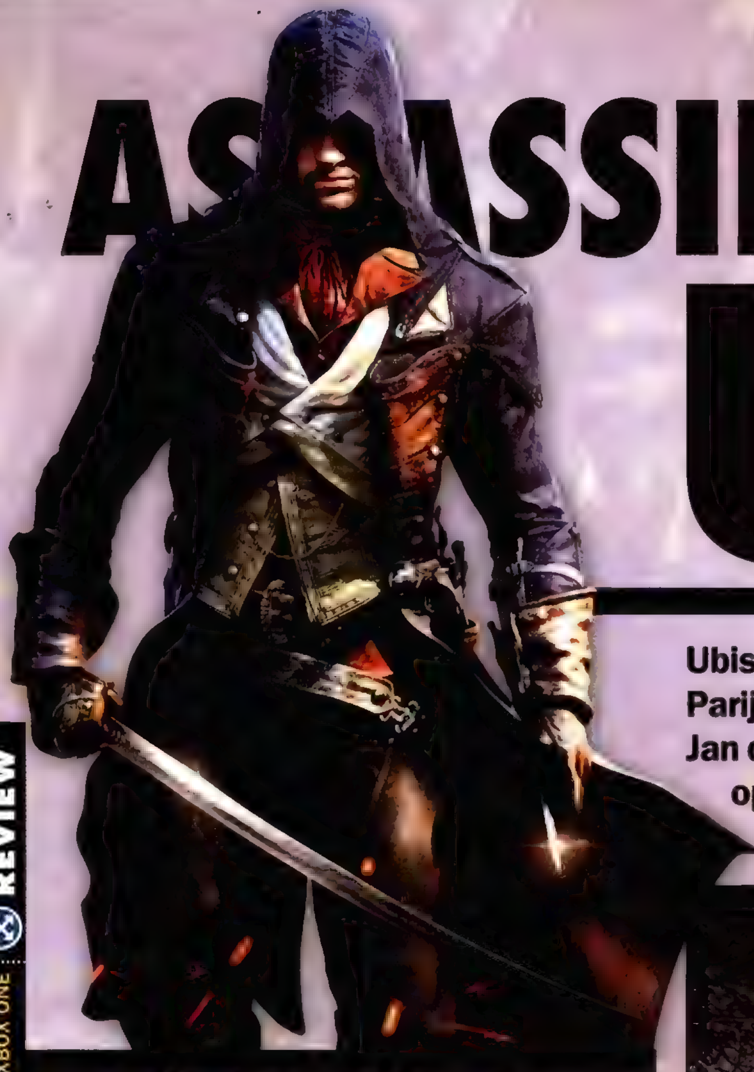
Dragon Age: Inquisition spelen is een leuke manier om ouder te worden. Minstens een paar weken ouder.

100+ UREN



BASICS

FREE-ROAMING RPG
EA / BIOWARE
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



ASSASSIN'S CREED UNITY

Ubisofts kroonjuweel Assassin's Creed doet met Unity Parijs aan en zet daarmee de serie opnieuw op de kaart. Jan dook weer ouderwets in hooibalen, klom geroutineerd op torens en stak, vrolijk de Marseillaise fluitend, menig Fransoos een mes in de nek...



Jongens, wat ben ik blij dat na het piraatje spelen en de naval battles in Black Flag, Ubisoft met Unity terug is gegaan naar z'n roots, met een avontuur in een grote stad vol historie, iconische gebouwen, bloederige intriges en aansprekende figuren.



weetje • weetje

Hoofdrolspeler Arno (een beetje een mix tussen Ezio en Edward, en niet zo zwart-wit als onze Italiaan uit AC II, Brotherhood en Revelations) heeft een liefdesrelatie met een roodharige tempelier, en dat zorgt voor extra dramatiek en spanning.

Tegelijkertijd zijn veel van de bekende elementen strakgetrokken, geherdefinieerd en naar de current-gens getild. Waarbij Ubisoft inmiddels al zoveel gespoild heeft met haar 32345 uitgebrachte trailers, dat ik me in deze review vooral beperk tot een rechtvaardiging van mijn fraaie cijfer voor Unity.

Assassin's Anvil

De Anvil engine geeft Unity haar power; de engine die Ubisoft ooit voor AC III in stelling bracht, is inmiddels flink doorontwikkeld. Lang verhaal kort; dit is de mooiste AC-game uit de serie!

De enorme hoeveelheid mensen in de stad is zwaar indrukwekkend, maar ook de aankleding van met name de paleizen en de adellijke huizen, is prachtig (na)gemaakt. Het is alsof je in een groot museum rondrent, en ik raad je dan ook echt aan om af en toe effe stil te staan en om je heen te kijken. Het beste is natuurlijk om daarvoor bovenop een gebouw te klimmen en vanaf die positie de grandeur, maar ook de smerigheid, van het Parijs uit de achttiende eeuw op je gemak te bekijken. De enorme omvang van de stad heeft echter z'n prijs...



Als Fransen de Nederlandse taal leren, kunnen ze nooit de 'h' en de 'g' uitspreken. Oorspronkelijke inwoners van Parijs hebben dan ook nog eens moeite met de 'k', wat tot grote verwarring kan leiden bij een woord als kaars...

Assazijnpisserij

De game kent op technisch gebied behoorlijk wat schoonheidsfoutjes, al zijn de navigatie-bugs uit mijn eerdere speelsessies nu gelukkig op één hand te tellen. Wel zijn er heel wat grafische slordigheden - tussenfilmpjes die niet altijd lekker overgaan in gameplay, (minimale) pop-up van personages in drukke gebieden, de bekende guard/voorbijganger die vast komt te zitten, mensen die in de lucht lopen, klungelige A.I. van voorbijgangers en ga zo maar door. Toch, in alle eerlijkheid, dit vind je in élke sandbox game. Bovendien wegen deze vlekjes op het blazoen niet op tegen alle pracht en praal (zowel

inhoudelijk als qua beeld en geluid) die AC: Unity te bieden heeft. Het blijft echter eeuwig zonde, en het is ook mede de reden dat de game geen Gold Award verdient.



Accessiblity Creed

Niet alleen is Unity de mooiste game uit de serie, ook de besturing is de meest gestroomlijnde van alle AC-games. Als je nu nog steeds ongewild uit een torenvaantje valt of pardoes van een dak lazert, ligt dat helemaal aan jezelf.
Ubisoft heeft de controles versimpeld en nog intuïtiever gemaakt. Klimmen en afdalen hebben beide een andere knop en als je die eenmaal

> **"Eindelijk is de tegenstand in een Assassin's Creed lekker pittig."**

ingedrukt hebt, gaat de rest vanzelf en kun je je richten op het navigeren. Bovendien heeft Arno allemaal kleine, coole, nieuwe animaties zodat je voortdurend het gevoel hebt een professioneel parkourbeoefenaar te zijn. Baretje af, ontwikkelaars!

Assassin's Cell

Dat Unity flink leentjebuur speelt bij Ubi's eigen Sam Fisher is alleen maar een goed ding. Eindelijk kunnen we echt stealth toepassen in een AC-game en dat werd weleens tijd ook. Het voegt veel toe aan de gameplay en haakt in op de open structuur van de missies. Je kunt je alter ego helemaal optuigen en tunen naar de speelstijl die je voor ogen hebt. En geloof me, ook al ben je meer een speler die graag het gevecht opzoekt; je zult blij zijn dat je je nu gehurkt kunt terugtrekken om guards te ontlopen. Want eindelijk is de tegenstand in een Assassin's Creed game lekker pittig. Het combatsysteem is behoorlijk aangepakt en je komt nu simpelweg niet meer weg met alleen counteren. Dat komt ten eerste omdat de A.I. van de vijanden scherper en fanatieker is geworden en ten tweede omdat je vaak tegen een overmacht aan vijanden staat. Gelukkig heb je de beschikking over een keur aan wapens, van lansen en zwaarden tot bijlen en messen, en die vechten allemaal weer anders. Tres cool!

Assassin's co-op

Waar de multiplayer in vorige AC-games me nooit langer dan een paar dagen kon boeien, is dat bij Unity wel anders. Co-op speelt zo'n belangrijke rol... dit wíl je spelen met vrienden.

Alle elf co-op missies kun je ook in je eentje doen, maar met een of meerdere mede Assassijnen is 't zóveel leuker. Bovendien zijn er de Heist missies die je van extra loot voorzien én dankzij co-op vorm je je eigen Brotherhood; dat alles geeft de game een dikke meerwaarde.

Assassin's gold

Ik schreef al over de afwerking van Unity; de game had zeker nog wel een paar weken extra polish kunnen gebruiken.
Een ander kritiekpuntje zit 'm in het achtergrondverhaal; ik vind de link met het heden maar matig uitgewerkt. Het voelt meer als een verplicht nummertje dan dat het echt iets toevoegt. Ik weet dat niet iedereen fan was van Desmond, maar het gaf wel de nodige background story voor het hele universum. Hier leidt het alleen maar af van Arno's avontuur.
Toch, alles bij elkaar heb ik me kostelijk vermaakt met Unity. Het Parijs uit de achttiende eeuw komt onwaarschijnlijk knap tot leven, en de game is zo groot en kent zoveel content... wil je dit honderd procent syncen, dat ben je hier echt meer dan een week mee bezig.

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

Zeg maar nee, dan krijg je er twee. Want voor de old-gens is er natuurlijk AC: Rogue. Check Florians review op PU.nl: www.pu.nl/Roguereview




Ten tijde van de Franse Revolutie en al die onthoofdingen met guillotines, was Parijs één groot chopping centre.

SCORE 85

AC: Unity vindt zichzelf opnieuw uit, doet dat overtuigend, maar laat wel flink wat steekjes vallen. Toch is het in mijn ogen verplichte kost voor AC-fans en eveneens een grootse comeback voor diegenen die de serie (tijdelijk?) de rug toe hadden gekeerd.

JAN



Er is zoveel te ontdekken in Parijs dat je niet snel uitgekeken raakt. Alleen de co-op missies op zichzelf zijn al goed voor vele uren actievolle fun.

25 UREN



BASICS

SANDBOX
UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

REVIEW
XBOX ONE

HALO

THE MASTER CHIEF COLLECTION

Wouter was niet bijster onder de indruk van Halo 4, de eerste eigen Halo-game van 343 Industries. Het leek 'm dus een goed idee dat de ontwikkelaar z'n skills oppoetst door de ganse carrière van Master Chief een nieuw glansje te geven met de The Master Chief Collection.

Die Grunts zijn zulke zeikerds dat ze ieder level hun eigen mobiele toiletten meenemen.

Tot voor kort vond ik remasterds, Definitive Editions en HD Collecties maar een uiting van creatieve armoede. Totdat mijn ogen werden geopend door een reactie van ene 'Kubuskwal' op onze zustersite Insidegamer (zie kader). Mooie woorden, maar zeker geen excuus voor ontwikkelaars om met een hoger resolutietje en een 'NU NOG MOOIER!'-sticker op het doosje voor een tweede keer geld uit onze beurzen te persen.
Nee, er zijn absoluut gradaties in remakes, met de The Master Chief Collection als het hoogst haalbare. Alleen de volgende vijf zaken zijn al reden genoeg voor elke Halo-fan om dit pakket als de gesmeerde in huis te halen...

5 SHITLOAD AAN ACHIEVEMENTS

Toen ik de MC Collection speelde, waren de achievements nog verborgen, maar ik kon wel al zien hoeveel ik had gehaald en welk percentage dat van het totaal was. Na het uitspelen van Halo 2 had ik er 45, wat maar acht procent van het totaal was! Want, zo bleek later, deze dikke collectie heeft VIERHONDERDENVIJFTIG achievements, waarmee je je Gamerscore met maar liefst 4500 punten op kunt pompen. Maar dan moet je wel slagen in belachelijke opdrachten, zoals 'haal alle missies in Halo (vul cijfer in) op Legendary, in drie uur of minder'. Say wut?

4 HET HELE MASTER CHIEF EPOS IN ÉÉN OVERZICHT

Al vanaf het moment dat je de MC Collection voor het eerst opstart, kan je uit alle vier Halo-games in het pakket precies het moment kiezen dat je wil (her)spelen. Want je kan niet alleen aangeven welke game je wil spelen, maar ook elk hoofdstuk daarin is meteen vanaf het begin ontgrendeld. Dus, lieve puristen, fuck die hele The Library uit Halo 1 en de segmenten in Halo 2 dat je de Arbiter bent, je kunt het namelijk allemaal skippen! Je bent gek als je het doet, trouwens, want het is allemaal deel van de fenomenale ervaring die Halo is, maar hey, het is jouw feestje.



Nou, nou; die is er in HD een stuk mooier op geworden!

MINDERE DINGEN AAN DE COLLECTION

- Framerate problemen: de 60FPS wordt niet constant gehaald.
- Geluidsissues: Het piepen van de shield van de Arbiter is onhoorbaar, net zoals de Elite die hem z'n opdrachten geeft. Er is geen optie onder settings om deze volumes aan te passen.
- In Halo 1 en 2 kan je niet verdergaan bij een checkpoint na het uitzetten van je Xbox; je zult de hele missie waarin je zat opnieuw moeten beginnen. Deze remake was een ideale kans om dit verouderde spelprincipe te updaten, maar helaas.



Ik zie hier wel een esports tv-programma in met allerlei spin-offs: MasterChief Holland, MasterChief Australia etc.

"Een ode zo omvangrijk, dat het Reach weet te verslaan als het ultieme Halo-pakket."

HALO 2 IS UITEINDELIJK DE BESTE

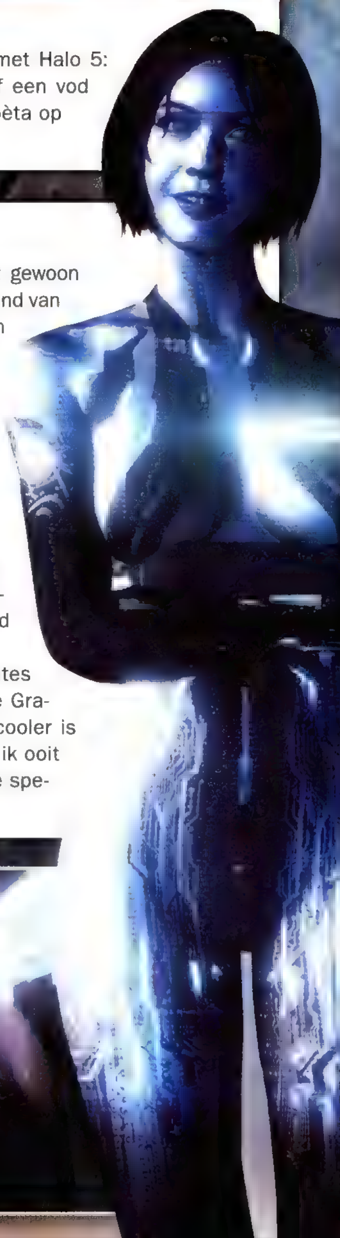
Ik ben er uit: Halo 2 is de beste Halo-game ooit, zowel qua single- als multiplayer (met Reach op een goede, tweede plek). Het verhaal van de campaign, waarin er binnen de Covenant een soort burgeroorlog gaande is tussen de Elites en de Brutes, is fantastisch en kent by far de stoerste momenten in de gehele serie (MC met bom in de ruimte, anyone?), op Legendary is dit deel het pittigst, de afwisseling in de missies is drie keer groter dan in Halo 1 en er worden een paar fantastische nieuwe wapens geïntroduceerd. Natuurlijk is het einde een lichte anticlimax, maar het geklaag over het feit dat je de Arbiter speelt, wil ik bij deze van de tafel vegen als gejank: het kunnen switchen tussen deze twee bazen máákt deze game!
En dan de multiplayer: Halo 2 heeft de beste maps, de beste modes handig verdeeld in playlists en de introductie van medals voor je knalprestaties om de boel nog verslavender te maken. Het enige dat er mist is Firefight, maar toen deze game gereleased werd, wist je nog niet dat je dat miste.
Holyschmoly, wat een game. Binnenkort in de PU: een Game-Monument van Halo 2.

3 100 + OPGEKALEFATERDE MP-MAPS

Verkeerde ik voordat ik dit pakket opstartte nog in de illusie dat het wel meeviel met de hoeveelheid multiplayer potjes Halo die ik in m'n leven heb gedaan, tijdens het spelen kwam ik erachter dat elke map me wel héél erg bekend voorkwam.
Midship bijvoorbeeld, een simpele, ronde map maar eentje die zó slim ontworpen is, dat het een van de spannendste knalomgevingen is in de shooter-geschiedenis, voelde als thuiskomen. En dan Lockout; misschien wel het best gebalanceerde strijdveld ooit, waarin ik meestal gung-ho onderlangs ging om al die snipers te ontlopen. Of Snowbound, een van de maps die in de Halo 3 bèta zat en waarvan ik me nog elk sneeuwvlokje kan herinneren.
De MC Collectie is ook op MP-vlak een adrenaline-pompend tripje down memory lane.

2 HALO 5 BÈTA

Eindelijk weer 'tastbaar' bewijs dat 343 hard bezig is met Halo 5: Guardians, behalve dan dat CGI-filmpje waarin de Chief een vod over z'n armor draagt. Lees alles wat ik weet over deze bèta op pu.nl/Halo5beta.



1 NIEUWE HALO 2 CINEMATICS

Eigenlijk gaat 343 té ver door de cinematics van Halo 2 gewoon COMPLEET opnieuw te laten maken door Blur Studios (bekend van de vetste cinematics die je je kan bedenken, zoals die van Dishonored en de Arkham-serie). Maar gelukkig heeft dit niet hetzelfde effect als in de 20th Anniversary-versie van de Steven Spielberg-film E.T. The Extra-Terrestrial, waarin de charmante E.T.-pop opeens afgewisseld wordt met een gruwelijk lelijk, computer geanimeerd post-productie monster, in pijnlijk contrast met de jaren '80-heid van de film.
Nee, de nieuwe cutscenes in Halo 2 zijn bloedmooi, bijna eng gedetailleerd, maar passen prima bij de frisse, nieuwe in-game graphics van de game. Zeker, het verschil in realisme is zo groot als die tussen Pokémon en Opsporing Verzocht, maar dit is hoe ik het verhaal van Halo altijd al heb willen zien.
Met betere 'camerastandpunten', slickere montage, Brutes die er nog nooit zo bruut hebben uitgezien, de ranzigste Gravemind ooit en een Sergeant Johnson die gewoon nóg cooler is geworden, zijn dit misschien wel de tofste cutscenes die ik ooit heb gezien. Een betere reden om Halo 2 nog een keer te spelen, kan ik niet bedenken.

VERKORTE REACTIE KUBUSKWAL

"Ik heb zelf niks tegen HD Remasters. Ik zie namelijk alleen maar voordelen. Veel mensen keuren HD Remasters af omdat de ontwikkelaar 'beter aan een nieuwe IP/vervolg kan werken'. Wat hierbij vaak vergeten wordt, zijn de volgende punten:

- Na het afronden van een groot project gaat een studio vaak in een soort brainstorm-fase. Er moeten concepten en prototypes gemaakt worden voor het volgende project. Dit wordt vaak gedaan door een klein team dat centraal staat bij de ontwikkeling van het nieuwe project. De andere mensen? In plaats van allemaal vakantie nemen kunnen die ondertussen werken aan een HD port van een bestaande game, ook omdat dan de cashflow niet ineens tot stilstand komt.
- Zeker omdat we nog maar aan het begin van deze generatie staan en veel ontwikkelaars nog geen enkele 'next-gen' game hebben afgeleverd, is het een mooie gelegenheid om eerst wat ervaring op te doen met de nieuwe technieken door een oude game te remasteren.
- Iets wat ook vaak vergeten wordt, is dat HD remakes vaak worden ontwikkeld door derde partijen. Grezzo maakte bijvoorbeeld Ocarina of Time 3D zodat er geen mankracht verloren ging bij de 'echte' ontwikkelstudios."



Je kan nu dus spreken over The Remastered Chief...

SCORE 89

Of je nou blij werd van Halo 4 of niet, je kan 343 & co. moeilijk betichten van een gebrek aan liefde voor de Halo-franchise. Nog een (laatste) keer eert de ontwikkelaar Bungie's legacy, met een ode zo omvangrijk, dat het Halo: Reach weet te verslaan als het ultieme Halo-pakket.

WOUTER



Elke Halo Campaign kost je zo'n tien uur (verdubbel dat als je het ook op co-op en Legendary doet) plus nog de oneindige MP... Reken maar mee!

100+ UREN



BASICS
FPS VERZAMELPAKKET
SABER INTERACTIVE / CERTAIN AFFINITY / RUFFIAN GAMES / 343 INDUSTRIES / MICROSOFT
1 - 4 SPELERS OFFLINE,
1 - 16 ONLINE
OUT NOW

GOLD AWARD

SUNSET OVERDRIVE

Tijdens de vorige generatie consoles was Insomniac Games hofleverancier van vette exclusieve titels voor de PlayStation. Dit jaar maakt de studio voor het eerst een exclusieve titel voor de concurrent. Nino zocht uit of de studio hetzelfde voor Microsoft kan betekenen als het vele jaren voor Sony deed.



Het gaat niet zo goed met de Xbox One. De console lag een jaar te laat in de Nederlandse winkels en concurrent Sony staat elke maand weer bovenaan de lijst van best verkochte consoles. Er staat dus veel op het spel voor Sunset Overdrive, de enige exclusieve Xbox-game die dit najaar verschijnt en geen racegame of remake is. Sunset Overdrive is namelijk een open world game, afkomstig uit de keuken van Insomniac Games (Ratchet & Clank, Resistance). De game speelt zich af in de nabije toekomst, in een wereld waar een nieuw energydrankje ervoor zorgt dat mensen spontaan veranderen in mutanten.
FizzCo - de fabrikant van het drankje - heeft Sunset City, de stad waarin de game zich afspeelt, hermetisch afgesloten. Aan de speler de taak om te ontsnappen voordat de hele zaak in de doofpot wordt gestopt.

MULTIPLAYER

Helaas waren de multiplayer servers op het moment van schrijven nog niet beschikbaar, maar in mijn review op PU.nl lees je alles over het multiplayer-gedeelte van Sunset Overdrive.

Awesomepocalypse

In Sunset Overdrive krijg je als speler een uitgebreid arsenaal aan wapens en moves ter beschikking om deze 'Awesomepocalypse' te overleven.
Zoals we gewend zijn van Insomniac zijn de wapens zo bizar dat het hilarisch wordt. Wat te denken van 'The Dude', een wapen dat bowlingballen lanceert. Of de TnTeddy dat exploderende teddyberen afvuurt.
Alle wapens kunnen worden voorzien van upgrades, Amps genaamd, die extra effecten aan de wapens toevoegen. Zo had ik bijvoorbeeld een Amp die vijanden verandert in confetti en een Amp die ervoor zorgt dat overleden vijanden terugkomen als behulpzame Grim Reapers. Ook de speler zelf kan beschikken over vijf verschillende Amps, waarvan er iets van vijf dozijn vrij te spelen zijn met allemaal unieke en hilarische effecten.

> **"Alsof Insomniac mijn brein heeft geanalyseerd en al mijn lievelingsgames heeft gecombineerd in één titel."**

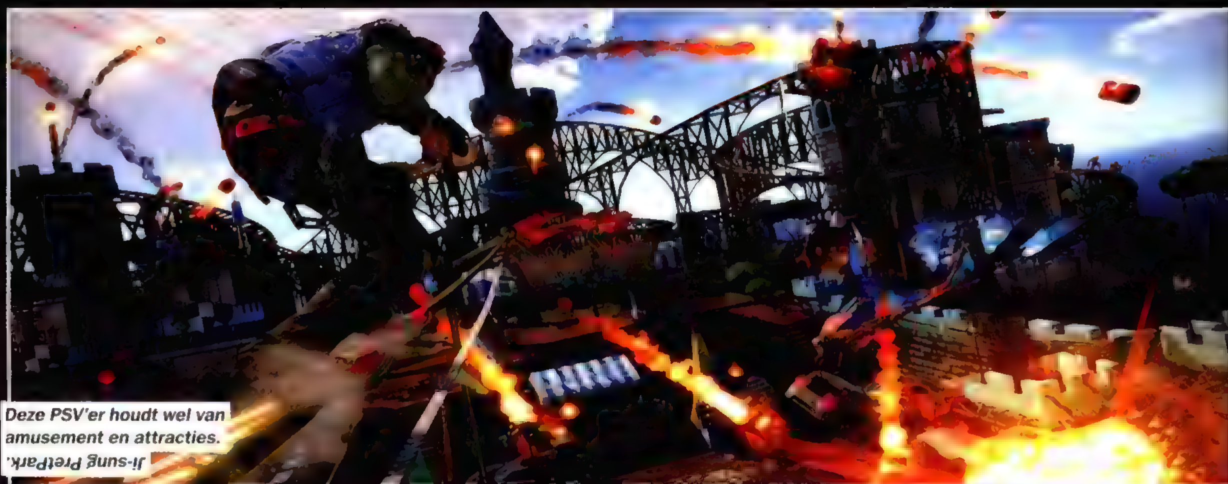


Iedereen heeft vreselijk last van uitslag.

Epke

Het tofste aan Sunset Overdrive is het uitgebreide scala aan moves. Dankzij grinds, wallruns en andere acrobatische foefjes beweeg je als een ware Epke Zonderland door Sunset City. De stad is jouw apenkooi en je zoeft in no-time van a naar beter.
En dat is nodig ook, want naargelang je meer moves aan elkaar rijgt, gaat je combometer omhoog, waardoor je weer nieuwe Amps activeert.
De structuur van Sunset Overdrive volgt de blauwdruk die GTA 3 al in 2001 introduceerde. Je bent vrij om op eigen gele-

genheid de stad te ontdekken en het verhaal wordt verteld via losstaande missies. Deze missies leiden je langs een aantal groepen die op verschillende plekken in Sunset City basissen hebben opgebouwd. De meeste missies bevatten unieke gameplay-elementen en doordat de core gameplay zo sterk is, waren zelfs de repetitievere missies een genot om te spelen.


Deze PSV'er houdt wel van amusement en attracties. Ji-sung PretPark.

Zevenhonderd collectables

Ook als je klaar bent met het verhaal van Sunset Overdrive is er nog meer dan genoeg te doen. Er zijn tientallen challenges met elk hun eigen leaderboard, er liggen door de hele stad bijna zevenhonderd collectables in zes verschillende categorieën verstopt en er zijn tientallen verschillende wapens vrij te spelen, die elk vijf keer kunnen worden geupgrade. Knappe jongen die zich weet te vervelen met deze game.

De belangrijkste onderscheidende factor die Sunset Overdrive boven z'n genregenoten uittilt, is het eigenzinnige stijltje van de game. Dit stijltje manifesteert zich in elk aspect van het spel; van de prachtige graphics tot de dialogen en de personages. De kleurrijke cartooneske stijl van de graphics spat van het scherm en wordt prachtig weergegeven met een stabiele framerate. Helaas is het Insomniac niet gelukt om de game op 1080p te laten draaien, maar gezien de snelheid en de hoeveelheid chaos op het scherm kan ik dat door de vingers zien.

TOP 3 AMPS

1. **Screw the fourth wall** - Een persoonlijke commentator voorziet al je acties in de game van commentaar.
2. **FI-YAH!** - Tijdens het grinden ontstaat een vuurzee onder je voeten.
3. **Twist of Fate** - Verslagen vijanden laten kleine nucleaire explosies achter.

GameFAQs

Het unieke stijltje vertaalt zich ook naar de personages en de dialogen. De personages zijn grappige karikaturen die vrijwel constant referenties maken naar verschillende onderdelen van de game- en geek-cultuur. De hoofdrolspeler maakt grapjes over GameFAQs en NeoGAF, personages raken afgeleid door Reddit en er is een groepje LARPers dat grapjes maakt over Dungeon & Dragons. Bij dergelijke inside jokes is de grens tussen hilarisch en tenenkrommend zeer dun, maar gelukkig weet Sunset Overdrive deze grens vakkundig te bespelen waardoor ik meerdere keren hardop moest lachen tijdens het spelen.

Fenomenaal

Sowieso heb ik de hele game met een grijns op mijn smoel gespeeld. De wapens knallen heerlijk weg, de manier waarop je door de stad zoeft, is uiterst bevredigend en er is zo ontiegelijk veel te doen dat ik zelfs na drie dagen non-stop spelen nog nieuwe dingen vond om te ontdekken.

Sunset Overdrive combineert de beste facetten van open world games als GTA, InFamous, Prototype en Saints Row op fenomenale wijze tot een heerlijk buffet van geweldige gameplay.



weetje • weetje

Ondanks dat Microsoft de uitgever van Sunset Overdrive is, behoudt Insomniac de rechten op de IP. Het is dus niet uitgesloten dat Sunset Overdrive later alsnog naar andere platformen komt.







TOP 3 WAPENS

1. **Captain Ahab** - Schiet flesjes energydrink om mutants te lokken, zodat je ze vervolgens kapot kunt knallen.
2. **TnTeddy** - Lanceert exploderende teddyberen die eerst een paar keer rond stuiteren voordat ze ontploffen.
3. **Acid Sprinkler** - Omgebouwde tuinsproeiers die vijanden trakteren op een douche van zuur.

SCORE 96

Het is alsof Insomniac mijn brein heeft geanalyseerd en al mijn lievelingsgames heeft gecombineerd in één titel. Het moet raar lopen wil dit niet mijn favoriete game van het jaar worden.

NINO



Na een uurtje of vijftien rollen de credits door het beeld, maar dan heb je pas zo'n dertig procent van de game gezien.

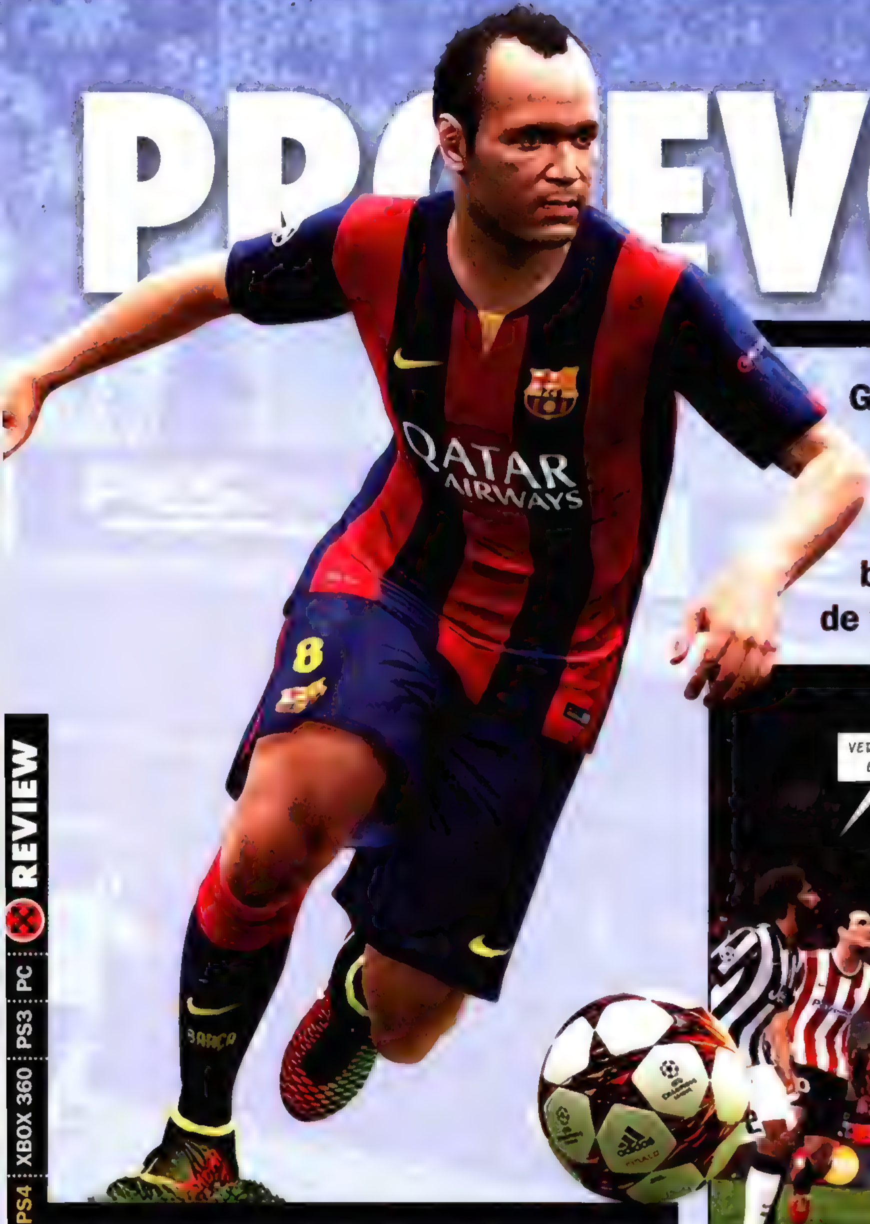
40+ UREN



BASICS

SANDBOX
INSOMNIAC GAMES / MICROSOFT
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

PRO EVOLUTION



Graddus weet het. Jij weet het. En Konami weet 't al helemaal: PES 2015 MOET scoren, anders is het klaar. Echter, met een psychologische 5-0 achterstand tegenover FIFA, en een fanbase vergelijkbaar met die van Excelsior, lijkt de wedstrijd al gespeeld voor ie begonnen is...



Zestien jaar. Zestien fokking jaar lang was ik waarschijnlijk de grootste PES/ISS-fan op deze planeet. Al vanaf het begin, toen nog niemand van de serie gehoord had en iedereen FIFA speelde. En later, toen Konami - met name gameplaytechnisch - EA had ingehaald. Tot vorig jaar, toen PES níet, maar FIFA wél op de next-gen verscheen. Voor mij het overstapmoment. Iets waar ik nog altijd geen spijt van heb; zeker nu FIFA 15 een van de vetste voetbalervaringen ooit op de mat legt.

Maar oude liefde roest niet, toch?

Traaaaaag

Mijn eerste wedstrijd speel ik natuurlijk in de Master League: Ajax - AZ, voor de Nederlandse Supercup. Ik heb er zin in! Zo'n zin zelfs, dat ik op X blijf rammen tot het spektakel begint. Hé, wat is dat nou? Waarom dragen beide teams hun roodwitte thuisshirt en kan ik de spelers dus bijna niet uit elkaar houden? Waarom heeft PES die kaaskoppen niet hun uittenue aangetrokken? Hmmm, slordig. Dat zou in FIFA nooit gebeuren. Tot overmaat van ramp verlies ik met 1-3. Bah. Helaas gaat dit negatieve gevoel de eerste paar potjes niet weg. Ik stoor me gewoon aan zóveel dingen. Shit die in FIFA 15 veel beter is uitgewerkt.

De grasmat bijvoorbeeld, die er de volle negentig minuten als een groen kunststoftapijt bij blijft liggen. De stadions, die ondanks de krachtige Fox Engine steriel en sfeerloos ogen. De spelers, die met hun holle blik en vettige huid uit Madame Tussauds lijken ontsnapt. De keepers, die maar drie animaties hebben en als een zak hooi over elke bal in de hoek heen duiken. De Master League, ooit pionier voor carrière-modi in sportgames, maar inmiddels verworden tot een vaal gerecyclede carbonkopie die naast FIFA Ultimate Team absurd beperkt overkomt. En het ergste: dat het allemaal zo traaaaaaag gaat, sommige moves (hoge lobpass, afstandsschoten) overpowered lijken en er momenteel een gigaglitch in het spel zit (zie Weetje Weetje).

DE BESTE PES/ISS-DELEN

❸ International Superstar Soccer '98 - ISS '98 was een van de belangrijkste redenen dat ik van Gymnasium naar Atheneum afgleed. Wel ken ik nog steeds de opstelling van Italië op het WK '98 uit m'n hoofd.

❷ Pro Evolution Soccer 2013 - De laatste fantastische PES. Want met balcontrole die zelfs Cruijff jaloers zou maken, geeft deze game je volledige vrijheid om te doen en laten wat je wil. Nog meer dan PES 2015.

❶ Pro Evolution Soccer 6 - De rushes van Robben. De dribbels van Henry. En de superschoten van Adriano. Roep PES 6 in een zaal vol mensen, en je herkent de fans direct: ze vallen spontaan flauw...



Deze voetballer kun je missen zonder dat je daar last van hebt. Daley Blindedarm.

N SOCCER 2015

Potverdomme, wat is dit? Ik was na de E3 ECHT enthousiast! Heeft FIFA 15 dat voor me 'verpest'?

Zoeken naar het gaatje

Dan, een paar uur later, realiseer ik het me opeens. Eigenlijk iets heel logisch: ik moet ophouden PES met FIFA te vergelijken. Dit is simpelweg een andere game. Een andere kijk op het edele voetbalspel, waarin gelukkig ook genoeg WEL goed gaat.

"Het is een pijnlijke conclusie, maar Konami loopt achter de feiten aan."

Neem het gevoel van balans. In tegenstelling tot FIF... oeps, sorry. Wat ik wil zeggen: in PES 2015 ren of dribbel je niet zomaar effe door de hele verdediging heen. Een aanval moet worden opgebouwd, en dat vergt geduld. Het leer van links naar rechts laten gaan, een actie op het middenveld, zoeken naar het gaatje. Als een schaakmatch.

Tuurlijk, ik had het net over de overdreven krachtige stiftpass, maar tegen een slimmere A.I. of menselijke tegenstander werkt dat niet. En stiekem is dat trage spelverloop ook best fijn. Het geeft je tijd om over je acties na te denken, terwijl je verdedigend nog kans hebt de zaken te corrigeren.

Daarnaast is de balcontrole heerlijk responsive. Konami meldde al van meet af aan dat men met PES 2015 terug wil naar de gloriedagen van PES 5/6, en dat is ze - deels - gelukt. Een overwinning is altijd een zaak van skills, en niet van geluk of 'momentum'. Een verademing vergeleken bij... ho, deed ik het bijna weer.

Geen vergelijking

Ja, ik genoot. Zat zelfs echt weer een beetje in die gouwe, ouwe PES-vibe van een jaar of tien terug. Maar uiteindelijk is dat nu net het probleem: alles voelt bijzonder old skool. Uit een periode dat het woord 'physics' eerder een nieuw merk sneakers was, dan een vereiste in een voetbalgame.



Okay, ga dan maar effe, maar de volgende keer doe je het weer gewoon vóór de wedstrijd.

Neem het afpakken van de bal. Probeer dit vanachter een speler, en het is alsof je tegen een betonnen muur aanloopt. Geen realistische botsing van lichamen, geen fanatiek duel. Nee. Gewoon een lompe botsing tussen twee spelobjecten, waarvan PES geen flauw idee heeft hoe het er in de echte wereld uitziet. Laat staan hoe het in beeld te brengen.

Het is een pijnlijke conclusie, maar Konami loopt achter de feiten aan. Meest illustratief hiervoor is nog wel myClub, de tegenhanger van het immens populaire FUT uit... inderdaad. Want effe serieus: denkt PES de oorlog te winnen door deze modus één op één - en dan ook nog eens amateuristisch - te kopiëren? Kom op. Waar is de inspiratie?



weetje • weetje

Altijd winnen? Scoor dan de 1-0, en pass de bal vervolgens terug op je keeper. Computergestuurde tegenstanders jagen namelijk niet door - ook niet op Superstar-difficulty. Inderdaad, ze staan daar maar te staan, als Jetro Willems na een vraag met meer dan drie lettergrepen. Pfffff. Een MEGABUG die riekt naar broddelwerk. Patch dit eens effe héél snel, Konami...

En dus bleef ik maar denken aan die andere game. Dat spel met zijn adembenemende animaties, zijn daverende dynamiek en superslicke presentatie. Met vergelijken was ik echter allang gestopt. Vooral omdat er eigenlijk geen vergelijking mogelijk is...



Welke Duitse voetballer heeft een rare manier om te zeggen dat z'n vriendin ongesteld is?

Mario Götzer. (printed upside down)



SCORE 78

PES 2015 is een goede én leuke voetbalgame. Maar in een divisie die gedomineerd wordt door FIFA 15, volgt Konami op een (verre) tweede plaats. Dat ik tijdens het spelen vaak een *'meh, da's in FIFA veel beter gedaan'-gevoel had*, zegt veel. Dat ik maar niet kon stoppen met denken aan mijn Ultimate Team, zegt alles.

GRADDUS



Het hele seizoen. Tenzij ook jij tot het besef komt dat FIFA 15 gewoon beter is.

100+ UREN



BASICS

FOOTIE
PES PRODUCTIONS / KONAMI
1 - 22 SPELERS
OUT NOW



CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

GOLD AWARD

De Call of Duty-serie is ongeveer als Geer en Goor, of je vindt het fantastisch, of je vindt het troep. Maar stel je voor dat Geer en Goor het roer om zouden gooien en de boostjump zouden introduceren! Uhm, tja... Tjeerd ging dus aan de slag met Advanced Warfare.



Op mijn knieën kom ik de hoek om glijden en zie mijn doel al opdoemen, ik schiet een stungranaat in de controlekamer en eentje richting de vlag. Een gast met een roze zonnebril en gele scheenbeschermers komt uit de lucht vallen, recht voor mijn neus, het gaat zo snel dat ik niet eens registreer dat ik de trekker overhaal. De roze zonnebril vliegt door de lucht - zonder hoofd heb je toch niets aan dat ding. De granaten ontploffen en ik ram een verdwaasde gast keihard tegen de muur aan. Terwijl z'n botten kraken, opent een andere dude vanuit mijn blinde hoek het vuur. De kogels raken alleen de muur, want dankzij een boostjump bekijk ik het slagveld binnen een seconde vanuit vogelperspectief. De kogelregen die volgt, ontwijk ik met een soepele boost naar links, en met een harde knal suis ik naar beneden en plant een knie met exoskelet in z'n nek. Morsdood. En de vlag? Die is veroverd.

RANKED PLAY & EXO SURVIVAL

League Play is terug, alleen heet het nu Ranked Play. Je speelt in teams van vier met je vrienden of je springt bij andere gasten in een team. Samen kun je zeven divisies doorlopen in seizoenen die een maand duren. Nieuw is dat je nu ook XP en loot verdient in Ranked Play.
Er is geen officiële zombie- of alien modus, maar je speelt met vier man co-op in *Exo Survival*. In de normale multiplayer maps neem je het op tegen golven van vijanden terwijl je tussen de rondes door wapens en gear kunt upgraden.

Wat flikken ze nu?!

Toen ik vorig jaar in München de reveal van Advanced Warfare (AW) meemaakte, bleek dat de makers van Sledgehammer Studios genoeg lef hadden om het strakke Call of Duty tuintje eens lekker om te spitten.
De exoskeletten, en daarmee de boostjumps, zijn hét ding van AW en zet de franchise op z'n kop. Er gebeurde wat bijzonders bij Sledgehammer en alle ogen waren gericht op wat die relatief nieuwe studio nu had geflikt, want veel spannende nieuwe dingen waren er de afgelopen jaren niet met de serie gedaan.

Wie is de Mol?

Jij bent Private Mitchell: zestig jaar in de toekomst is Amerika in oorlog met Korea en je wordt samen met je makker Will Irons op missie gestuurd. Will Irons is de zoon van Jonathan Irons (gespeeld door Kevin Spacey), de steenrijke eigenaar van Atlas, een technologisch superieur privaat leger (PMC) dat wordt verhuurd aan de hoogste bieder. Jonathan Irons is een innemende man, hij lijkt het hart op de juiste plek te hebben, helpt jou uit de brand en zorgt ervoor dat je een baan krijgt bij Atlas.



weetje · weetje

Heb je een broertje dood aan boostjumpen? Wil je gewoon je oude vertrouwde Call of Duty? Dat kan. In Classic Mode heb je aan je lijf geen polonaise.



Lijkt me een leuke naam voor een schoonmaakmiddel: Capture The Vlek.

Maar ook deze singleplayer campagne is net als een seizoen *Wie is de Mol?*: niets is wat het lijkt.

Veel poeha

De campagne is zorgvuldig opgebouwd, er wordt nadruk gelegd op het vertellen van het verhaal met adembenemende (pre-rendered) cutscenes.
Ook in-game zijn flinke stappen gezet ten opzichte van het vorige deel, sowieso op grafisch gebied. Volgens Michael Condrey, mede-oprichter van Sledgehammer, draait de Xbox One

versie op 1360x1080 (een resolutie die vijftig procent hoger is dan die van vorig jaar), en in native 1080p op de PS4.
De makers hebben eveneens veel moeite gedaan om de missies afwisselend te houden. Zo sluip je het ene moment met een demper door de pittoreske straatjes van een Grieks dorpje, het volgende schiet je in Nieuw Baghdad met veel poeha een roedel boeven overhoop, waarna je in Thailand een villa moet zien te infiltreren in een heuse stealthy sandbox-missie.


Als je Advanced Warfare in een winkel op Schiphol koopt, heb je Call of Duty free.

Verwende klootzakken

De campagne is dik in orde; de actie is vet, het geluid is fenomenaal, de acteurs en motion capture zijn prima deluxe, de locaties zijn exotisch en kleurrijk, er zitten uiteraard de nodige plottwists in en dit jaar is ie ook een stukje langer gemaakt: zo'n dikke zes uur.
Een extra reden om de singleplayer te spelen, is dat je tijdens missies, door middel van kills en het verzamelen van collectibles, punten kunt verdienen waarmee je je skelet kunt upgraden én vette gear kunt scoren die je in de multiplayer kunt gebruiken!

"De boosts transformeren de CoD multiplayer van een succesformule in een must play-formule."

Toch moet ik eerlijk bekennen dat, ondanks dat de campagne een stuk beter is dan die van Ghosts, het slechts af en toe de immersie en de jaw dropping ervaring is waar de serie eerder wel toe in staat was. Of zijn we gewoon een stel verwende klootzakken geworden? Feit blijft dat de singleplayer niet de modus is waar je het meeste plezier uit zult halen in AW.

De CoD succesformule

Dé reden waarom deze Call of Duty een spetterende Gold Award verdient, heeft dan ook alles met de multiplayer te maken.
Ik hoef denk ik geen betoog te houden waarom de multiplayer van Call of Duty zo groot is geworden; het is verslavend omdat het laagdrempelig en snel is, je kunt levelen, upgraden, het geeft voldoening als je goed gaat en uitdaging en motivatie als je slecht gaat. En Advanced Warfare voegt hier nog twee belangrijke redenen aan toe.

Lot uit de looterij

De eerste reden is de loot. Misschien denk je nu dat loot en Call of Duty net zoveel met elkaar te maken hebben als onze Jan en Economy Class. Maar op een gegeven moment scoor je een heel vette Reptile-achtige helm omdat je het vorige potje tien headshots hebt gemaakt. Dan krijg je de smaak te pakken en verdien je een zeldzame set, omdat je met je team in Ranked Play kampioen wordt in de Silver Division. Hoe harder je owned, hoe meer unieke shit je kunt unlocken en hoe toffer je eruit gaat zien.
Dit zorgt ervoor dat je die challenges blijft doen en blijft spelen voor toffere gear en wapens. Zo creëer je je eigen Call of Duty avatar en dat is vetter dan ik had verwacht.


weetje weetje
Er zijn rond de 350 verschillende soorten wapens en meer dan duizend verschillende stukken gear in AW. Daar zit ook loot tussen die je maar voor een paar potjes kunt houden, daarna moet je weer aan de bak om het opnieuw te verdienen.

Must play

Maar de belangrijkste reden is het boostjumpen. Dit verandert het spel zo ontzettend veel, op een positieve manier. Zo verlaagt het de voorspelbaarheid aanzienlijk en maakt 't de totaalervaring een stuk frisser en minder saai. De game is zo misschien iets minder vergeeflijk voor de nieuweling, maar zorgt er tegelijkertijd voor dat de gameplay spectaculairder wordt en meer kan worden uitgediept.
Tuurlijk had je weleens een toffe kill in Call of Duty: een triple headshot, een crazy wallbang, of iets in de trant van een 360 noscoper deluxe. Maar AW introduceert knallende topkills waar je gillend van in extase raakt!
De regels zijn herschreven. Sterker, de boosts zijn een gouden greep voor de multiplayer (zeker de competitieve), en het transformeert deze game van een succesformule in een must play-formule.


Jonathan Irons is de grote baas van Atlas, daarom noemen ze 'm ook wel de grote Boss Atlas.

SCORE 93

Advanced Warfare is nu al een legendarische Call of Duty. Boosten is waanzinnig, breinontploffend vet en het past de game als een latex handschoen. Ik heb nu al medelijden met Treyarch die dit volgend jaar moet gaan overtreffen.

TJEERD



Na een goede zes uur in de singleplayer, kun je het hele jaar bezig blijven in de multiplayer.

6+ UREN



BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
SLEDGEHAMMER GAMES / ACTIVISION
1 - 18 SPELERS
OUT NOW

PROJECT SPARK

In De Regiestoel bedenken we regelmatig concepten voor nieuwe games. Meestal blijft het bij een idee, omdat onze redacteuren er zelf geen hout van kunnen. In Project Spark zouden al die ideeën in een handomdraai tot leven kunnen worden gebracht. Tjeerd keek of dit vonkje een vreugdevuur kan worden.



Tjeerd z'n vuurballenspugende lantaarnpaal. Iemand die zoiets maakt, zou ik niet eens m'n heg laten snoeien...

Ik ben best wel een bouwer, een schepper. Zoals elk kind maakte ik hele Lego-werelden, maar ik bouwde ook hutten, ondergronds en bovengronds, een kinderskelter bouwde ik om tot kart, een boot van jerrycans, pijl- en boog van riet en takken, noem het maar op, ik heb het gemaakt.

Het was niet altijd een onverdeeld succes, de ondergrondse hut was maar een halve meter diep - dat graven was wel heel veel werk -, de 'kart' eindigde in vier stukken na een rondje in het dorp (aan een touw achter de fiets), de boot zonk en met de pijl en boog kon je nog niet eens een eend doodschieten (gelukkig maar). Kan ik in Spark wel iets fatsoenlijks in elkaar flansen?

weetje - weetje

Project Spark is Free-to-Play, je kunt dus gratis checken of het wat voor jou is. Mocht je meer assets willen, dan kun je het Starter Pack kopen voor € 39,99.

SPELEND LEREN

Goblins zijn geen fijne jongens; ze lopen altijd maar een beetje te niksen, zich te vervelen en de boel te vernielen. En berg je maar als je er wat van zegt, want dan is de wereld te klein. 'Altijd de goblins de schuld geven, lekker makkelijk. Wij krijgen gewoon nooit een eerlijke kans', hoor je dan. Gelukkig staat er een groepje dappere helden klaar om voor eens en voor altijd korte metten te maken met die ellendige goblins.

In deze quest geef je de goblins van katoen en leer je zelf ook direct een lesje over de game en de mechanics. Hoe codeer je je eigen spellen bijvoorbeeld.

Geinige manier om kennis te maken met de game, maar het voelt verder vrij magertjes aan.

Een alien-paradijs

Een wereld creëren met bergen, dalen, rivieren en dorpjes is het probleem niet in Spark. Dat verloopt vrij soepel, de tools zijn handig en je kunt er alle kanten mee op. Voordat je het weet, heb je een vette wereld gemaakt met groene weiden en hoge bomen, en met één druk op de knop kun je die weiden en bomen weer vervangen door een woestijnlandschap of juist een prachtig alien-paradijs.

Ik kies voor het alien-paradijs en er komen meteen ideeën opborrelen over de dingen die ik in deze wereld zou kunnen maken.



De... uuuh... racebaan van Tjeerd. Als je vuilnisbelt of trainingsveld van RKC had gezegd, had ik 't ook geloofd.

Tower-Defense-Racer

Ik zet grote stenen cirkels half in de grond, zodat ik een weg heb gemaakt die wordt gemarkeerd door bogen. Ik heb een racecircuit gemaakt op Mars, maar een racegame lijkt me iets te makkelijk. Wat nou als ik een tower-defense-racer maak? Voordat de race begint, kun je drie towers op strategische plekken neerzetten die je tegenstanders het vuur aan de schenen leggen. De race zelf is een soort Mario Kart, maar nu krijg je upgrades of extra torens tijdens de race.

Wat doe je, race je door en gok

je op direct succes? Of rij je de pits in en kies je er toch voor om die vette upgrade te installeren of een nieuwe toren neer te zetten die het je tegenstanders superlastig gaat maken?

Theorie
Dat is tenminste de theorie. Mijn wereld is gemaakt, de racetrack ook. Ik ben er niet helemaal tevreden over, maar dat verbeter ik later wel. De grootste uitdaging zit in het maken van de mechanics, want dat moet je in Spark ook allemaal zelf doen.

soort spacemarine, waarmee ik de torens kan testen die gaan schieten op de wagens. Het tweede probleem dient zich aan...

Vuurspuwende lantaarnpaal
Ik zet een uit de kluiten gewassen lantaarnpaal neer, die na uren prutsen het eindelijk voor elkaar krijgt om vuurballen op mijn mannetje te schieten als hij langsloopt.
Het programmeren is misschien simplistisch opgezet, met plaatjes en een handige interface,



De Mechanics van Tjeerd z'n 'game': when failure comes... quit.

"Als ik deze game helemaal op eigen kracht af wil maken, gaat dit me meer tijd kosten dan zandkorrels tellen in de Sahara."

Het eerste probleem is dat ik geen voertuigen kan vinden, ik zoek later wel verder, al zit het waarschijnlijk achter een paywall. Voor nu neem ik een je moet echter verdomd veel geduld hebben, wil je zelf met veel trial en error een werkende mechanic in elkaar friemelen.
Hulp is wellicht te vinden bij de community van Spark, want als iemand al een tower defense game heeft gemaakt, hoef ik dat deel alleen maar te kopiëren naar mijn eigen game en hoef ik zelf niet veertig gedragsregels van een toren te bedenken. Al wordt het ombouwen naar mijn eigen game ook nog een hele klus.

Crappy
Ik ben uren verder en het enige dat ik voor elkaar heb, is een lantaarnpaal naast een crappy racebaan die, bij gebrek aan wagens, op een mannetje schiet als hij langs loopt.
Ik ben misschien op één procent van mijn tower-defense-racer. Als ik deze game helemaal op eigen kracht af wil maken, gaat dit me meer tijd kosten dan zandkorrels tellen in de Sahara.

PROJECT SPARK COMMUNITY GAMES



***Little Big Plan It** - Een simpele sidescrolling platformer waarbij je vuurpijlen moet verzamelen. In de stijl van LittleBigPlanet, met allerlei bekende gepersifleerde gamepersonages, zoals Bear and Bird (Banjo & Kazooie), Tomb Explorer (Tomb Raider) en Bag Boy (Sack Boy). Leuk voor tien minuten.*


***Ultimate frisbee** - Een soort voetbal met een frisbee, waarbij je in een potje drie tegen drie de frisbee langs de keeper moet mikken. Multiplayer mogelijk, leuk voor ongeveer tien minuten.*



***Zelda: Link's Adventure** - Een half uur durend adventure met Link in de hoofdrol. Je krijg quests van dorpsgenoten en moet munten verzamelen. Knap gedaan. Leuk voor vijftien minuten.*

SCORE **65**

Project Spark is alleen aan te raden voor de bijtertjes, mensen die plezier halen uit het verzinnen van gedragsregels voor eigen game-mechanics en het af en toe spelen van door anderen gecreëerde (mini-)games. Voor de rest is het vooral frustrerend en irritant.

TJEERD



Je kunt hier oneindig veel tijd in kwijt, maar alleen als je de vonk voelt overslaan.

1-999 UREN



BASICS
XBOX ONE / PC
TEAM DAKOTA / MICROSOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

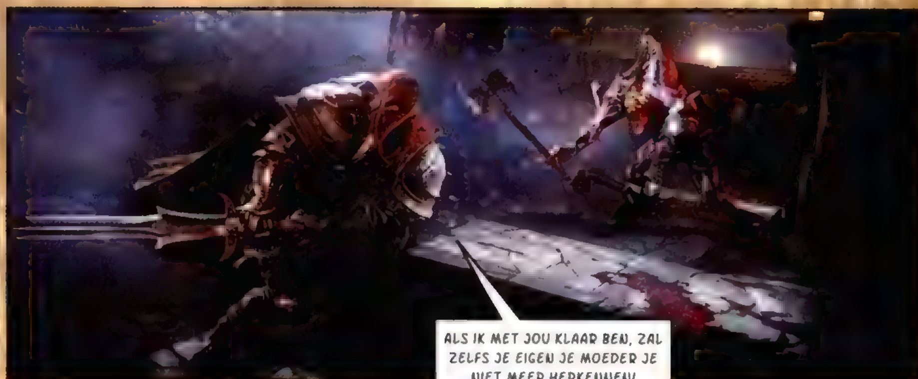
REVIEW

PS4 | XBOX ONE | PC

LORDS OF THE FALLEN



Lords of the Fallen stond al op Samuels radar sinds Gamescom 2013. Hij was ervan overtuigd dat deze Dark Souls-kloon een onverwachte topper kon worden. Daar, eh, is hij op teruggekomen.



Er was eens een spelletje genaamd Dark Souls. Dat spelletje was heel erg goed. Dusdanig goed dat ondergetekende er anno 2014 nog steeds lyrisch over is én de studio CI Games het voor een groot deel gebruikt heeft als blauwdruk voor hun spelletje Lords of the Fallen. Als ik het in deze review dus vaak heb over Dark Souls, dan is dat niet mijn schuld, maar de schuld van CI Games, want zij wilden overduidelijk en bewust een Dark Souls-game maken.

Net als Dark Souls is Lords of the Fallen een behoorlijk pittige actie-RPG die draait om intense, harde combat en intimiderende bazen in een vijandige fantasiewereld. En dat vind ik leuk. Want gameplay en leveldesign vind ik de twee belangrijkste dingen in videogames en Lords of the Fallen moet het voornamelijk van die twee dingen hebben. Ja, okay, het pretendeert ook een groots verhaal te bevatten, maar dat komt dusdanig slecht uit de verf dat je 't direct weer kunt vergeten.

Sadistisch

In tegenstelling tot Dark Souls, dat behoorlijk fucking perfect is, heeft Lords of the Fallen erg veel problemen.

De lock-on, die behoorlijk essentieel is in combat, werkt soms niet. In nauwe gangetjes is de camera om te janken, wat de Catacombs een frustrerende bedoeling maakt. Soms zullen vijanden opeens halverwege een gevecht verdwijnen of naar een andere locatie 'teleporteren'.



weetje • weetje

Het verhaal heeft meerdere einden afhankelijk van de sidequests die je completeert, de wijze waarop je speelt en de keuzes die je aan het eind maakt. Veel invloed op de gameplay zullen deze dingen echter niet hebben.

Geluid en muziek kappen er vaak spontaan mee, en tekst van NPC's blijft juist veel te vaak in je scherm hangen.

Items (ook essentiële) zijn soms onzichtbaar, zodat je de game moet herladen tot ze zichtbaar worden of je de mazzel hebt dat je de 'pick up' command ziet.

Ook heb ik twéé keer duizenden ervaringspunten verloren omdat de game besloot me meteen weer te laten sterven nadat ik zelf gestorven was.

Daarnaast pretendeert Lords of the Fallen een grote open wereld te hebben die, á la Dark Souls, op slimme wijze met zichzelf verbonden is, maar het tegendeel is waar: het is een vrij kleine wereld die zo druk en eentonig ontworpen is, dat je vaak zult verdwalen en je het gevoel hebt in een soort sadistisch doolhof te zitten.

> **"Vermakelijke combat, maar in elk ander opzicht inferieur aan Dark Souls en een hoop andere actie-RPG's."**

Inferieur

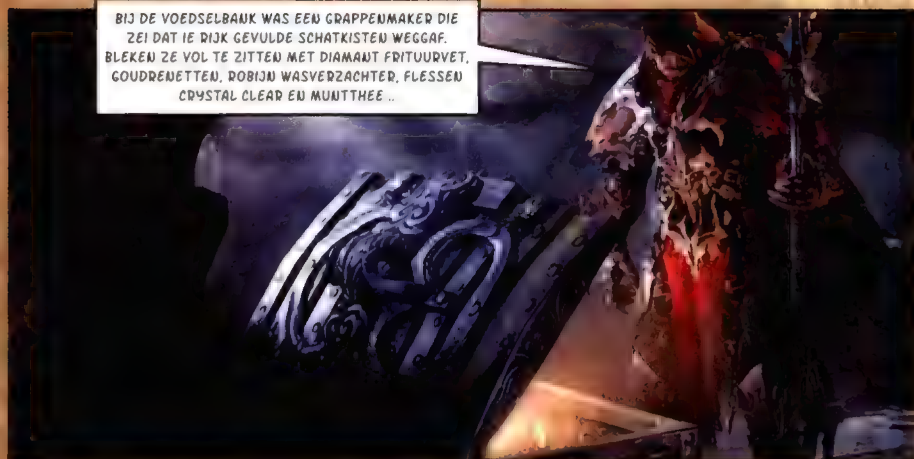
Door al deze dingen is Lords of the Fallen behoorlijk frustrerend. Ik heb bijvoorbeeld een dikke drie uur vastgezeten, vlak voor de Annihilator-baas, omdat ik een klein gangetje miste dat haast onzichtbaar was in al die grijze, donkerblauwe en bruine tinten.

De game is hierdoor tergend, maar tegelijkertijd ook verrassend simpel; alle bazen, inclusief de eindbaas, heb ik binnen drie pogingen kunnen verslaan. Daarentegen was Dark Souls erg moeilijk maar ontzettend bevredigend.

Teleurstellend, mede omdat de dertien in een dozijn fantasy-stijl (die eruitziet als Diablo en Warhammer) niets weet op te fleuren. En had ik al verteld hoe slecht het verhaal en hoe tenenkrommend het script is?

Maar eerlijk is eerlijk: Lords of the Fallen heeft ook een paar goede ideeën die op slimme wijze voortborduren op Dark Souls. Als je je aanvallen perfect timet, dan verbruik je minder stamina, bijvoorbeeld. En als je weigert checkpoints te gebruiken, dan krijg je steeds meer experience van vijanden, wat een erg toffe risicofactor is. Dat soort kleine dingetjes.

Lords of the Fallen heeft vermakelijke combat die lekker zwaar aanvoelt, maar is helaas in elk ander opzicht gewoon inferieur aan, jawel, Dark Souls en een hoop andere actie RPG's ook, trouwens. Souls-like? Eerder Souls-lite-lite-lite.





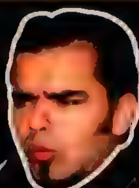
weetje • weetje

Elke Lord kan op een alternatieve wijze verslagen worden die je betere wapens oplevert. Als je de eerste baas verslaat zonder geraakt te worden, dan krijg je bijvoorbeeld een zwaard dat een shockwave kan veroorzaken.

SCORE 59

Tijdens de eerste paar uur dacht ik dat Lords of the Fallen een sleeper hit kon zijn die mij zou kunnen boeien tot de release van Bloodborne. Helaas kent de game te veel problemen die de toch al ietwat oppervlakkige gameplay in de weg zitten. Ik speel liever Dark Souls nóg een keer.

SAMUEL



De gemiddelde speler zal binnen twintig uur het einde bereikt hebben, inclusief enkele sidequests. Souls-kenners in minder dan vijftien uur.

20 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
CI GAMES / SQUARE ENIX
1 SPELERS
OUT NOW



SPIDER-MAN UNLIMITED

GRATIS

Prijs €0,00

Spider-Man is vrolijk, lenig, bescheiden, intelligent en slank. Wouter is dat allemaal niet, maar toch heeft hij al bijna zijn hele leven een zwak voor de webslingeraar.



De endless runner is een beetje de UGG van de game-industrie: iedereen heeft er wel eens eentje gepast en ondanks dat je het liever niet toegeeft, zitten die Australische laarsjes best lekker. Maar ga je ze ook kopen? Eh nee, liever niet. Je wil er sowieso niet mee gezien worden, want zelfs je moeder lacht je uit.
Zo zal ook niemand Temple Run op z'n lijstje van favoriete games ever zetten en daarom zijn endless runners meestal gratis. Net zoals UGGs met twee draadjes, een flufje wol en twee lapjes leer gemaakt kunnen worden, is zo'n game namelijk fucking makkelijk in elkaar te flansen, maar oei, wat verwent het je voetjes! Eh, ik bedoel natuurlijk, oei, wat kan het verslavend zijn... Ik heb nog nooit een UGG aangehad, wat denk je zelf?

Spinnenmannen overal!

In Spider-Man Unlimited slaat Spidey aan het rennen door het Oscorp gebouw, over de daken van New York en door de Helicarrier. Hij zit vooral achter verschillende versies (uit allerlei dimensies) van drie Sinister Six-schurken aan, namelijk The Vulture, Electro en The Green/Red/Grey Goblin.
Gelukkig kan je ook een hele zooi Spider-Men uit andere werelden laten overkomen (lees: kopen of oneindig voor sparen), waarvan je sommigen nodig zult hebben voor specifieke levels, zoals de Noir Spidey, Bag-Man, die van House of M, de armored-versie van onze favoriete wall-crawler en zelfs Ben Reilly AKA de Scarlet Spider! Wie kent hem niet!?
Je kan deze spinnenmannen levellen (en gebruiken voor latere runs), maar voordat je voorbij level 10, 20, 30, etc. komt, moet je ze eerst in rank omhoog laten gaan door ze te combineren met andere Spider-Men. En aldus is een verslaving van epische proporties geboren...



"Deze game vereist een reactievermogen waarvoor je wel een beet van een radioactieve spin kunt gebruiken."

Spinnen instinct

Spideys verzamelen is dus minstens 75 procent van de verslavingsfactor in Spider-Man Unlimited, maar de rennende gameplay is ook zeker niet mis! Het omhoog, opzij en naar beneden vegen om obstakels te ontwijken en vijanden neer te meppen, wordt afgewisseld met webslinger-, muurkruip- en zelfs vrije val-stukjes, waarbij je je telefoon heen en weer moet bewegen om Spider-Man te manoeuvreren.
De levels worden al snel pittig, waardoor je al tegen het einde van de eerste issue (wereld) geneigd zal zijn om kristallen in te zetten als je doodgaat, om zo gewoon verder te kunnen als je een domme fout maakt. Maar dat wil je niet, want natuurlijk zijn kristallen schaars en je kunt ze beter gebruiken om de betere, high-end Webheads mee te kopen.
Je kunt Spider-Man Unlimited dus spelen zonder daarvoor een cent uit te hoeven geven, als je genoeg discipline hebt. Hoewel je dan wel moet rekenen op een gesprongen voorhoofdsadertje, want deze game vereist een reactievermogen waarvoor je wel een beet van een radioactieve spin kunt gebruiken. Of op z'n minst een spider-sense...



weetje • weetje

ISO-8 is weer een dingetje in deze game, net zoals dat in andere gratis Marvel games zoals Marvel Avengers Alliance en Mavel Puzzle Quest een belangrijke rol inneemt. Het krachtige spulleke waar iedere halve rukker powers van kan krijgen, is dan ook wel een makkelijke 'MacGuffin' (check PURetro als je je afvraagt wat een MacGuffin is).



Als je met je latex pakje en je hand in deze houding door de Schilderswijk, door Spangen of door Osdorp loopt, dan krijg je zeker last met Isla-mietjes.

SCORE **88**

Dit is zeker de leukste endless runner die ik ooit heb gespeeld en misschien wel de meest actievolle gratis game die ik kan bedenken. Marvel is de laatste tijd echt fucking goed bezig met z'n gratis games, hoewel het nu echt HOOG tijd word voor een triple-A titel!

WOUTER



Hier zal je een week zwaar verslaafd aan zijn, om 'm daarna nooit meer aan te hoeven raken. Precies genoeg waar voor geen geld!

10+ UREN



BASICS
ENDLESS RUNNER
iOS / ANDROID
GAMELOFT
1 SPELER
OUT NOW

'Als de blaadjes beginnen te vallen, laat Apple haar tablets knallen', luidt een zeer onbekend spreekwoord. Hoe dan ook: de iPad Air 2 is uit! Maar da's niet alles, want deze maand bespreken we eveneens een heuse flight-stick, een racestuurtje en een headset.

APPLE

iPAD AIR 2

HOE ZE HET GEFLIKT HEBBEN MAG JOOST WETEN, MAAR DE iPAD AIR 2 IS NOG DUNNER DAN Z'N VOORGANGER. MET 6,1 MM IS HET NU DE DUNSTE TABLET OOIT!

Omdat de nieuwe iPad zo dun is, heb je in 't begin constant de angst dat je dat veel te dure (nu ook in de kleur 'Gold', pimping yo!) maar oh zo prachtige apparaatje uit je klauwen laat vallen. Iedereen zal er dus meteen een hoes omheen doen, waardoor je (oh ironie) helemaal niet meer ziet hoe dun en elegant die Air geworden is.
Wat ook direct opvalt, is het scherm; door een nieuwe techniek heeft Apple flinterdunne laagjes over elkaar heen geplakt waardoor reflecties gereduceerd zijn. Volgens Apple zijn de reflecties met 56 procent afgenomen ten opzichte van de eerste Air. Okay, dat nemen we dan maar aan; in ieder geval hebben onze foto's, filmpjes en games er nog nooit zo fraai uitgezien.
De vinger-scanner die we al kennen van de nieuwe iPhone modellen heeft nu ook zijn opwachting gemaakt, en verder is de camera verbeterd: een nieuwe sensor met acht in plaats van vijf megapixels, maar geen flitser, dus een echt volwaardige camera willen we het niet noemen. Wel heeft hij deels dezelfde trucjes als de camera van de iPhone, waaronder een 120fps-slowmo-modus en time-lapse-video's.



Krachtigere motor

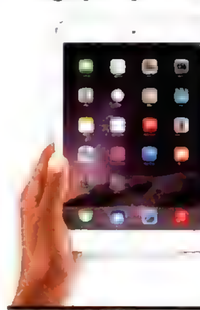
Belangrijkste is echter de motor onder de dunne behuizing, want die is aanzienlijk krachtiger geworden. Het komt erop neer dat de A8X de eerste triplecore-soc van Apple is. Voor de nerds: de Air 2 heeft één rekenkern meer dan de A8-soc uit de iPhone 6 en 6 Plus. Voordat we te technisch worden; de Air heeft een snellere GPU, meer CPU en een breder inzetbaar geheugen.
En dat zie je vooral terug in games die Metal ondersteunen, een grafische API die zorgt dat spellen er net wat lekkerder uit komen te zien en soepeler draaien. Op dit moment zijn er nog weinig games die daar maximaal gebruik van maken, maar er zitten er genoeg in de pijplijn. Tijdens het spelen van bestaande spellen zie je in sommige gevallen nu ook al verschil. Heartstone draait net effe wat sneller en een game als World of Tanks: Blitz heeft beduidend minder moeite met veel vijanden in het scherm.

Beauty & brains

Concluderend kunnen we niet anders dan stellen dat Apple haar vlaggenschip opnieuw heeft verbeterd. De Air 2 is elegant, smaakvol, krachtig en veelzijdig, en kan dankzij de nieuwe hardware weer flink wat jaartjes mee.
Of je nu een Apple fanboy bent, een Android adept of juist een iOS hater, je kunt niet om de Air 2 heen als het gaat om de combinatie van beauty & brains.
Enig minpuntje is dat het basismodel slechts 16 GB opslag heeft en daar heb je simpelweg niet genoeg aan.

IENIEMINI?

Tegelijkertijd met de iPad Air 2 introduceerde Apple de iPad Mini 3.



De nieuwe iPad Mini kent slechts wat minimale aanpassingen en is feitelijk hetzelfde apparaat als de iPad Mini 2, alleen is er nu ook een Gold uitvoering en heeft de tablet eveneens een vinger-scanner. Tuurlijk is de iPad Mini 3 nog altijd een heerlijk apparaat, vooral on the go, maar wellicht had Apple beter een jaartje kunnen wachten en dan met wat meer verbeteringen kunnen komen. Voordeel is wel dat de iPad Mini 2 door de introductie van nummertje 3 een stuk goedkoper is geworden.

VANAF € 499,-



STEELSERIES

SIBERIA RAW PRISM

STEELSERIES IS AAN EEN WARE OPMARS BEZIG EN DAT IS NIET ZO VREEMD, WANT MET NAME HUN HEADSETS HEBBEN EEN LUXE AFWERKING, ZITTEN RELAXED EN ZIJN REDELIJK BETAALBAAR.

De Siberia Raw Prism (geschikt voor PC, Mac en PS4) is een zogenaamd instapmodel. Deze witte, lichtgewicht headset blijft door de ademende en zacht gevoerde oorkussens en hoofdband altijd prettig zitten.
Een bijzonder detail vind je bij de oorschelpen die oplichten in miljoenen kleuren. Dat is best funny, maar uiteindelijk draait het natuurlijk om het geluid.
De SteelSeries audio drivers produceren een natuurlijke sound met heldere details en duidelijke lage, midden en hoge tonen.
Met de SteelSeries Engine 3 software stel je desgewenst de audioprofielen én de verlichting naar eigen voorkeur in.
De microfoon is geïntegreerd in de linker oorschelp, evenals de mute-knop, die je makkelijk bedient.
Een prima headsetje voor de lange, donkere wintermaanden gamen dus.





THRUSTMASTER

T300 RS

OF DRIVECLUB NU WEL OF NIET AAN JE VERWACHTINGEN VOLDOET; FEIT BLIJFT DAT JE MET HET GRUWELIJKE T300 RS RACESTUUR - COMPATIBLE MET PS3, PS4 ÉN PC - EEN HEERLIJKE RACE-ERVARING SIMULEERT.

Het kloppende hart van het T300 RS racestuur is de high-end borstelloze motor die samenwerkt met de H.E.A.R.T Hall Effect AccuRate Technology. Inderdaad, een mondvol, maar het komt erop neer dat deze technologie gebruikt maakt van een zogenaamde contactloze magnetische sensor voor onverslijtbare nauwkeurigheid. Bovendien zorgt diezelfde motor ervoor dat de force feedback levensecht, divers, overtuigend en stil (!) is.
Het racestuur heeft bovendien een draaihoek van 270 tot 1080 en is uitgerust met de officiële PS4-knoppen (PS, Share, Options). Hiermee kun je raceprestaties delen met de wereld en schakel je op elk moment tussen je game en de social media-opties.
Je kunt dit stuurtje los kopen of met een setje pedalen, zoals wij hem binnen kregen. En geloof ons, met dat laatste maak je deze set helemaal af. Het kost een klap geld, maar voor de echte raceliefhebber is dit het ultieme genieten met het beste racestuur voor de PlayStation van dit moment.





SAITEK

X-55 RHINO H.O.T.A.S.

DE X55 RHINO H.O.T.A.S. VAN SAITEK IS MET RECHT EEN VAN DE POPULAIRSTE JOYSTICKS ONDER FANATIEKE SPELERS VAN FLIGHTSIMS.

Met z'n relatief betaalbare prijskaartje van 199 euro, z'n uitgebreide arsenaal aan knopjes en z'n robuuste bouw is de X55 Rhino H.O.T.A.S. de essentiële accessoire voor virtuele piloten.
De installatie gaat eenvoudig en de software biedt legio mogelijkheden om de joystick naar wens te configureren. Voor de meeste flightsims zijn vooraf gemaakte profielen te downloaden zodat kalibratie en configuratie tot een minimum beperkt blijft.
Ook kan de springveer, die de weerstand van de joystick bepaalt, worden vervangen. Hiervoor wordt een setje met vier extra springveren van verschillende lengtes meegeleverd, zodat je zelf kan bepalen hoe zwaar of hoe licht de joystick manoeuvreert.
Een nadeel van de X55 Rhino H.O.T.A.S. is de manier waarop de twee componenten op het bureau rusten. Waar joysticks van de concurrentie zijn voorzien van rubberen zuignappen om de joystick vast te zetten, staat de X55 los op het bureau (tenzij je 'm vastschroeft). In de praktijk kan dit er voor zorgen dat de joystick kantelt als je er te veel kracht op zet, wat natuurlijk niet wenselijk is als je een digitale Airbus probeert te landen.





OOK GESPEELD

OMDAT WE NERGENS DE OGEN VOOR SLUITEN

HOODOO-VOODOO

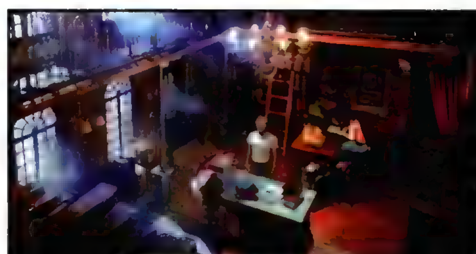


Titel: **Gabriel Knight: Sins of the Father - 20th Anniversary Edition**
Platform: PC
Prijs: € 19,99

Eigenlijk moet iedereen Gabriel Knight: Sins of the Father - 20th Anniversary Edition kopen om de simpele reden dat de makers beloven Gabriel Knight IV te ontwikkelen als er genoeg exemplaren van deze remake verkocht worden.
Gabriel Knight was een van de vele point-and-click adventures uit de stal van Sierra. Space Quest, Police Quest, King's Quest en Larry mogen het bekendst zijn, Gabriel Knight had een unieke touch met sterk geschreven verhalen door ontwikkelaar Jane Jensen. Die laatste is alweer een tijdje geleden voor zichzelf begonnen met haar studio Pinkerton Road en heeft de klassieker Gabriel Knight opnieuw leven in geblazen.

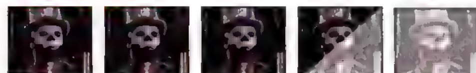
Gabriel Knight is een boekwinkeleigenaar annex schrijver, maar hij heeft last van een writers block. Ter afleiding gaat hij lokale moorden onderzoeken en dat leidt hem naar geheimzinnige Voodoo-rituelen. Dat zorgt weer voor **een reeks spannende gebeurtenissen vol puzzels, gesprekken en exploratie**.

De remake ziet er - zeker gezien het feit dat het origineel uit 1993 komt - prima uit, al ogen de personages wat houterig. Je ziet daarnaast dat Pinkerton een onafhankelijke, kleine studio is van een clubje mensen dat het met beperkte middelen moet doen.



En toch val ik opnieuw voor deze game. De personages komen goed tot leven, **de sfeer is uniek en behoorlijk donker** en de puzzels lekker uitdagend (tip: laat het hintsysteem voor wat het is).
Als je van (wijs-en-klik) adventures houdt, en bijvoorbeeld ook plezier hebt beleefd aan de laatste Broken Sword, scoor deze game dan. Al was het alleen maar om de hoop op dat langverwachte vierde deel levend te houden.

SCORE:



BLIJE BEZIGHEIDSTHERAPIE



Titel: **Disney Magical World**
Platform: 3DS
Prijs: € 42,99

Een entreekaartje voor Disneyland Parijs kost vijfenzestig euro. Dat is voor een vrijgezelle Disney-fan met een auto eigenlijk nog best te doen. Alleen heb ik een gezin van zes personen, en geen auto. Dus ben ik de afgelopen herfstvakantie maar naar virtueel Disneyland vertrokken.



Het welkom in Disney Magical World is warm. **Mickey, Katrien, Goofy, Knabbel, Babbel en al die andere antropomorfe mormels** lijken oprecht blij me te zien. Vrijwel elke stap die ik zet, wordt beloond met blije muziek, vuurwerk, verzamelkaartjes, meubels, grondstoffen, kledingstukken en stickers.
Die stickers zijn van groot belang. Zie ze als de sterren in Mario 64; ze openen poorten naar nieuwe werelden (zoals die van Cinderella, Aladdin, Alice en Winnie) en missies (vooral veel heen en weer lopen, dingen verzamelen, af en toe een beetje actie of een ritmespelletje).

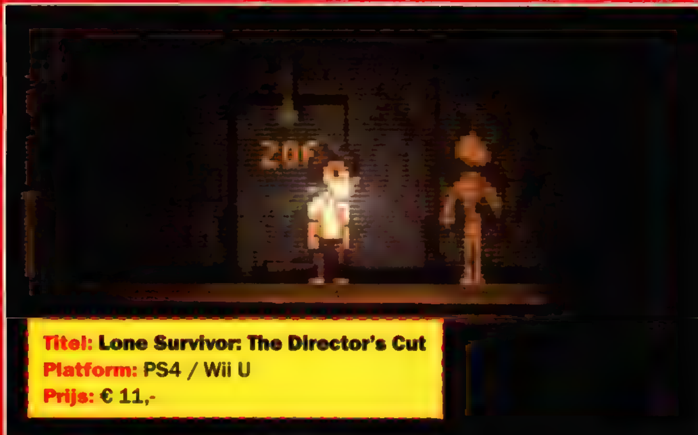
De beginsequentie van de stickers is lineair en leidt je langs de belangrijkste bezigheden in Disney Magical World, zoals het vangen van vissen, het strijden met spoken, het verzamelen van recepten voor nieuwe meubels en kleding, en het beheren van je eigen café. Daarna breekt de boel open en bepaal je grotendeels zelf voor welke stickers je gaat om nieuwe dingetjes te openen. Je krijgt bijvoorbeeld een sticker als je tien gewassen in het land van Winnie hebt verbouwd.



Net als in Animal Crossing voelen je klusjes in Magical World vaak als een soort bezigheidstherapie, maar dan in de positieve zin van het woord. Je ontsnapt even aan de dagelijkse beslommeringen naar een wereld waarin het alleen al fijn is om er aanwezig te zijn, en waarin je altijd wel weer een klusje kunt oppikken om je bestaan te verbeteren. Het stickersysteem geeft die klusjes een meer doelgericht gevoel, en dat is me eigenlijk prima bevallen.

Tegenvallers in Magical World zijn op technisch vlak de soms haperende beeldverversing en laadtijden tussen gebieden. **Op psychologisch vlak werd ik**

PLAT OVERLEVEN



Titel: Lone Survivor: The Director's Cut
Platform: PS4 / Wii U
Prijs: € 11,-



Je bent een eenzame overlevende in een wereld vol bloeddorstige mutanten. Met een beperkte hoeveelheid voedsel, batterijen (voor je lamp) en kogels (voor je gun) zwerf en sluip je door een appartementencomplex, waar je gesloten deuren kunt openen door sleutels te vinden of voorwerpen te combineren. Klinkt bekend? Zou kunnen.
Maar **ik durf te wedden dat je een dergelijke survival-horror game nog nooit in een 2D-pixelstijl hebt gespeeld**... tenzij je natuurlijk de 'gewone', in 2012 voor Steam verschenen versie, van Lone Survivor speelde. Dan weet je dat deze indiegame erg spannend kan worden, interessante uitdagingen biedt, en je ook nog eens een boeiend, lekker mysterieus verhaal met verschillende einden voorschotelt.

Deze Director's Cut is niet heel anders dan de game die in 2012 verscheen, alleen heeft ontwikkelaar Jasper Byrne wat meer tijd genomen voor het fixen van bugs, betere belichting, nieuwe muziek, nieuwe locaties, nieuwe einden en algemene oppoetserij.
Wil je na je overlevingstochten in Silent Hill, Resident Evil en The Last Of Us zoiets dus ook wel eens in een 2D-pixelstijl proberen, dan moet je in elk geval de Director's Cut van Lone Survivor hebben.

SCORE:





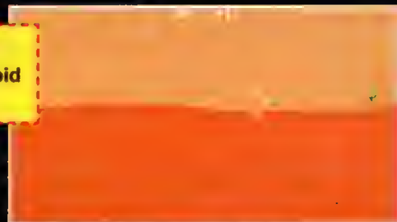
soms wat misselijk van de overdaad aan blijheid en braafheid (gevangen vissen worden bijvoorbeeld steevast teruggegooid, maar pas nadat je een cadeautje uit zo'n beest z'n bek hebt gewrongen, dat dan weer wel), maar dat is natuurlijk ook de illusie die Disney je voor zolang het duurt hoort te verkopen: dat de wereld een mooie plaats is.
Een illusie die me toch mooi de hele herfstvakantie heeft beziggehouden (de honderdste sticker had ik na zo'n zestig uur te pakken), en afgezet tegen een entreekaartje van drieënveertig euro is dat zo gek nog niet.

SCORE 74

TROLLIN' 'N GOLFIN'



Titel: Desert Golfing
Platform: iOS + Android
Prijs: € 1,79



Hallo ik ben Nino en ik ben verslaafd aan Desert Golfing ("Hoi Nino"). Ik kan er niks aan doen. Elke vrije minuut als ik weer eens een kwartier op die klote bus moet wachten, of als mijn vriendin de tv weer eens in gijzeling neemt met Utopia, ram ik er een paar holes uit.
Voor de graphics en de gameplay doe ik het niet; **Desert Golfing ziet er uit als een Atari 2600-game en speelt als Angry Birds.** Maar achter dat minimalistische gaat een diepgang schuil die nog niemand heeft doorgrond.

Tijdens de eerste honderd holes gebeurt er weinig. Bij hole #100 krijg je eenmalig de mogelijkheid om je score te tweeten. Negenhonderd holes later verschijnt er opeens een leaderboard. Hoe minder slagen je verbruikt hoe hoger je komt, maar de game kent geen optie om opnieuw te beginnen. Nog duizend holes later begint de achtergrond opeens te veranderen, heel geleidelijk van bruin naar paars. Ook is er een hole met een steen, een hole met een cactus en een hole met een vaas. Niemand weet wat ze doen. Maar als die waardeloze kut bus nog een paar keer te laat komt, ga ik erachter komen!

OORDEEL:



OUDERWETS FIJN SLUIPEN EN MOORDEN



Alie (van PU.nl) Ik zou kunnen zeiken over de lowbudget graphics en frustrerende combat in **Styx: Master of Shadows**. Maar ik heb met de verticale vrijheid in de levels en de bijzonder vermakelijke abilities van de protagonist juist veel liever op. Dus vind jij ook dat dit belangrijke ingrediënten zijn van een stealthgame, dan is deze titel de kleine greep uit je portemonnee zeker waard.
Lees meer: pu.nl/StyxReview



RENNEN, RACEN EN MOLLEN



Titel: Angry Birds: Transformers
Platform: iOS / Android
Prijs: GRATIS

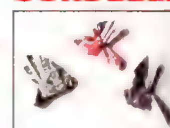


Wacht effe? Heb ik niet vorige maand Angry Birds Stella besproken in Ook Gespeeld? En nu is het alweer tijd voor het bizarre huwelijk tussen de Boze Vogels en de Stoere Autorobots? **Yep, Rovio draait op volle toeren** en... komt er wéér mee weg.

Als je ook maar een milde interesse hebt in een van beide franchises, ga je je hier oprecht mee vermaken, al was het alleen maar door de hilarische animaties van de AngryAutoBirdBots die na iedere geslaagde missie stoere moves aan het doen zijn in de menuutjes.
Het is een simpel maar vermakelijk, **door de jaren '80 geïnspireerd actiespel** waarbij je in ieder level met een robot-vogel-hybride langs een reeks bouwwerken op de achtergrond rent. Door op die stellages-met-varkens te tikken, schiet je erop. Mik op zwakke plekken of explosieven, en het hele zaakje kukelt in elkaar, terwijl je ondertussen in een voertuig transformeert om instortende bouwwerken te ontwijken.

Je zult dol worden van alle reclame en in-app aankopen die je kunt doen, maar toch is het weer nèt leuk genoeg.

OORDEEL:

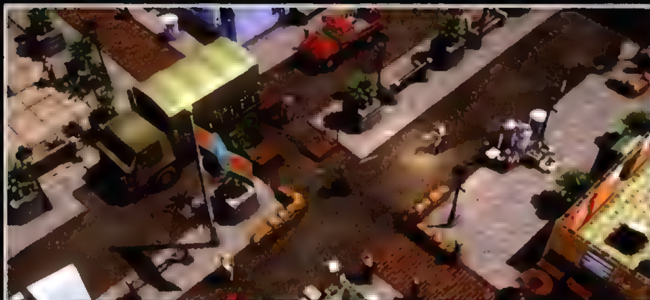


TURN UP THE BASED!

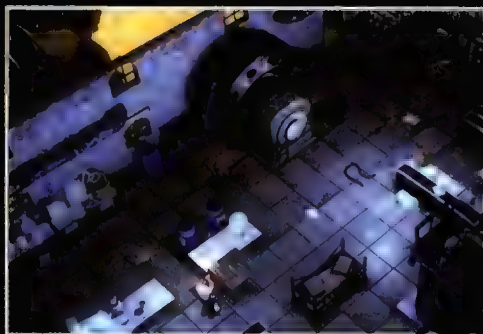


Titel: Jagged Alliance: Flashback
Platform: PC
Prijs: € 29,99

Elders in dit blad lees je hoe wanhopig ik zit te smachten (en ja, zo dramatisch wil ik het inderdaad stellen) naar een XCOM 2. De klassieke, extreem spannende en gruwelijk verslavende turn-based tactical gameplay is mijn crackheroalcospeed, maar de kans is niet heel groot dat ik ooit nog mag genieten van om de beurt aliens knallen.
Dus zoek ik naar alternatieven die enigszins in de buurt komen van XCOM's glorie, zoals The Banner Saga, Age of Wonders III, Wasteland 2 en misschien dat ik me op Civ: Beyond Earth ga storten. **Ik grijp zelfs terug naar remakes van ouwe shizzle**, uitgekomen in de jaren toen de mensch nog slim was en strategy daarom nog huge.



Jagged Alliance is dus een soort XCOM alleen dan met stoere huurlingen en een structuur die wat meer op een RPG lijkt dan op een strategygame. De base-building uit Firaxis' topper maakt plaats voor meer micro-management wat betreft de vele soorten ammo en andere equipment. Research is er niet en de enige resource in de game, geld, heb je vooral nodig voor het betalen van de mercs en het kopen van guns.



Maar **de combat is bijna identiek aan de oude X-COM** (het origineel van Jagged Alliance kwam in 1994 letterlijk een paar maanden na X-COM: UFO Defense uit), waarbij je mennekes goed cover moeten zoeken in de omgeving, zorgvuldig omgegaan moet worden met Action Points en perma-death je op scherp houdt. Je hoofdpersonage kan zelfs dood, en heb je op dat moment geen back-up huurlingen in dienst, dan is het game over, maat!

NAAR GELD HENGELSPEL





Titel: Castaway Paradise
Platform: iOS
Prijs: Free-to-play

Voor de serie 'Op bezoek bij' ging ik in 2010 op bezoek bij Stolen Couch. Die zaten toen in Utrecht, waren net klaar met school, en lieten me hun eerste game spelen: Kids vs Goblins. Het was een behoorlijk coole action-RPG die echter keihard flopte. Hun tweede game, het eenvoudige puzzelspel Ichi, deed het beter. Maar de derde van Stolen Couch, het onlangs verschenen Castaway Paradise, moet hun grote klapper worden. **Het is dan ook verreweg het grootste en meest doordachte spel wat deze - inmiddels in Hilversum gevestigde - developer heeft gemaakt.**

Kort gesteld is Castaway Paradise een Animal Crossing voor iOS-systemen. In een iets grotere omgeving, en met een iets meer doelgerichte structuur, **laat Castaway Paradise je hetzelfde soort ontspannende lanterfantdingen doen als in Animal Crossing:** vissen en insecten vangen, je huis en dorp naar eigen smaak aanpassen, klusjes voor je beestachtige buren doen, je kent het wel. Er zitten wat kleine bugs in het spel, maar daar valt mee te leven. De betaalopties zijn irritanter.

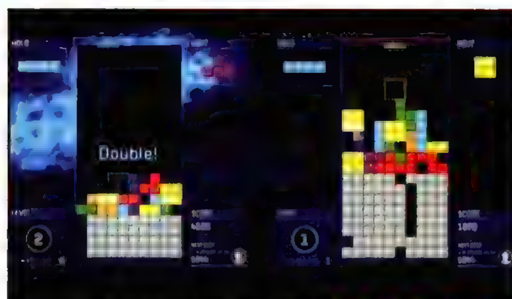
Vrijwel alles wat je doet, is met betaalopties behangen. Er zijn zelfs gebieden (ook in je eigen huis) waar je alleen als VIP binnen mag. **En dan zijn er ook nog reclamefilmpjes.** Ik begrijp best dat de mensen van Stolen Couch wat geld willen binnenharken, en dat verdienen ze ook, maar dat bereik je volgens mij niet door mensen uit je spel te jagen.

OORDEEL:
Leuk dierendorpje, jammer dat het zo vaak wordt geteisterd door een geldwolf.

LAAT DIE BLOKKIES MAAR SCHUIVEN



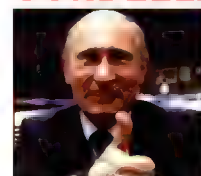
Titel: Tetris Ultimate
Platform: 3DS
Prijs: € 19,99



Tetris, **wie is er niet groot mee geworden?** Miljoenen mensen. Miljarden wellicht. Op YouTube staat een filmpje van 1 minuut en 23 seconden met de Original Tetris theme. Het is meer dan zes miljoen keer bekeken met bijna 30.000 duimpjes omhoog en 554 duimpjes omlaag. Ting-ta-da-ting-ta-da-ting. Ta-da-Ting-ta-da-ting-ta-da-ta-da-ta-ta-taah.

Ubisoft brengt de zoveelste Tetris uit, en waarom ook niet? **De klassieke-schuif-blokjes-in-elkaar-puzzel blijft leuk.**
'Naast zes spannende spelmodi bevat Tetris Ultimate voor Nintendo 3DS ook een exclusieve singleplayer challenge-modus', aldus het begeleidende persbericht. Whatever.

OORDEEL:



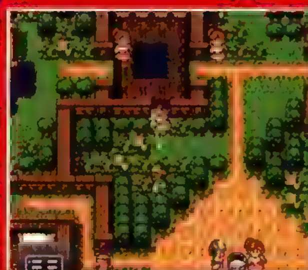
EVIL IS OVERRATED



De kans bestaat dat jij **The Evil Within** leuker gaat vinden dan ik. Als je namelijk dingen zoals graphics en irritante trial & error gameplay kunt negeren, dan schijn je Shinji Mikami's nieuwste heel cool te kunnen vinden. Ben je echter kritisch, nou, dan zou je ongeveer op mijn cijfer moeten uitkomen...
Lees meer: pu.nl/TheEvilWithinReview



MET JE DRAGON IN DE METROWAGON





Nostalgischer dan Feyenoord in de Champions League, populairder dan Final Fantasy in Japan én goedkoper dan een ritje met de metro. Tja, zijn er eigenlijk redenen om de mobiele port van **Dragon Quest** NIET te downen?
Lees meer: pu.nl/DragonQuestReview

Flashback is geen opgepoetste versie van het origineel, ontwikkelaar Full Control noemt het op hun Kickstarter-pagina een 'reset', geen 'reboot'. **Vreemd is dat Flashback er geenszins uitziet als een oude game die opnieuw ontwikkeld is in een new age.** Het ziet er gewoon uit als... tja, een oude game. Het zal wel expres zijn, maar de lage resolutie, de blikkerige stemmen en de grijsheid in de kleurstelling lijken eerder armoede dan een bewuste stijlkeuze. De simpele gedachte 'hey, het moet een jaren '80 action movie-stijltje hebben dus laten we zorgen dat de game eruit ziet alsof ie uit 1983 komt', werkt niet echt.
Daarbij hadden de controls beter gekund (waarom is er geen knop om al je manschappen mee te selecteren?) en de UI is ook niet super intuïtief (met een klik op de muis de camera focussen op je vijanden, kan gewoon niet).

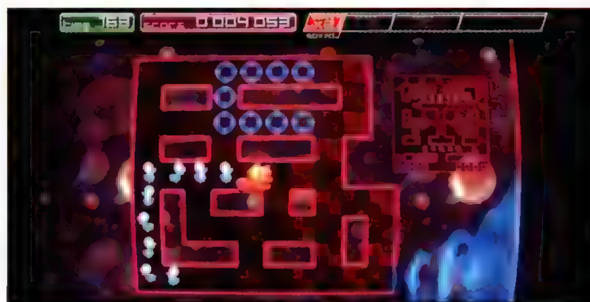
Toch, die paar fijnproevers, dat kleine clubje toppers die much love hebben voor turn-based actie op een kleine schaal, die zullen weer **met veel plezier en spanning afwachten of de kogel mist, of raakt.** Maar stilt het daarmee de honger naar XCOM? Not by a long shot!

SCORE
68

GULDEN TIJDEN HERLEVEN



Titel: Pix the Cat
Platform: PS4 / Vita
Prijs: € 11,99



Je had het vast nooit geraden, maar ik ben nog van de generatie die guldens in arcadekasten gooide. Twee van mijn grootste guldenvreters waren Pac-Man en - het veel minder bekende - Flicky. **Soms mis ik de eenvoudige, op reflexen en bewegingspatronen gebaseerde uitdagingen van dat soort arcadespellen.** Daarom ben ik blij met Pix the Cat.

Ik beweeg mijn kat als Pac-Man door labyrinten, en moet net als in Flicky een rij vogeltjes achter me verzamelen en 'thuis' bezorgen. Net als in - nu schieten we even wat jaren vooruit in de tijd - Snake moet ik zorgen dat ik onderweg niet tegen mijn 'staart' bots.
Voor een ouwe rot als ik mondt een dergelijke opzet al snel uit in een pittige verslaving. Maar ik vraag me af of iemand van een jongere generatie hier wel wat mee kan. Afgaande op de reacties van mijn meekijkende kids (Dus je kunt niet springen? Ook niet schieten? Wat kun je dan wel?) vrees ik het ergste.

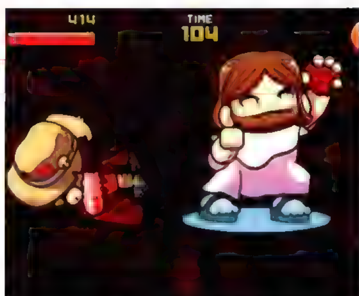
OORDEEL:



JEZUS!



Titel: Fist of Jesus
Platform: PC
Prijs: € 8,99



Weinig zombie-fans zullen weten dat hun liefhebberij is begonnen met Jezus. Deze toverende hippie wekte in het Bijbelboek Johannes immers voor het eerst een dood mens tot leven. Tenminste, dat geloven veel mensen.
In 2012 verscheen over de opwekking van Lazarus een Spaanse, korte, gratis film, waarin deze gebeurtenis een staartje krijgt. Lazarus wordt namelijk een zombie die in razend tempo andere mensen besmet en zo een waar zombie-leger creëert, waaronder cowboy-zombies. Om zijn fout te herstellen bindt Jezus samen met zijn vriend Judas de strijd aan met de zombies, wat al snel ontaardt in **een bloederig spektakel waarbij Jezus opmerkelijk veel vissen als steek-, werp- en zaagwapens gebruikt.**
Liefhebbers van de gore uit oude humor-horrorfilms als Bad Taste en/of absurde humor uit Monty Python moeten dit maar eens gaan kijken.

Maar genoeg over films en Bijbelboeken. Kort geleden verscheen de videogame Fist of Jezus, en daar moet ik het in dit videogamemagazine natuurlijk even over hebben.
Er zit best wat bloed en gore in Fist of Jezus, maar dat is zo koddig gebracht dat ik mijn kinderen dit zijwaarts scrollende vechtspel gerust durf te laten zien (dat geldt dus niet voor de film!). Ook andere kenmerkende aspecten uit de film zijn in de game overgenomen, **zo kun je wisselen tussen Judas en Jezus, met vissen smijten en cowboy-zombies in stukjes beuken.** Daarbovenop gooit het spel een minimaal RPG-systeempje, inclusief enkele magische, upgradable krachten, zoals een heilige sterrenregen die je kunt gebruiken als je in een massa dreigt vast te lopen.

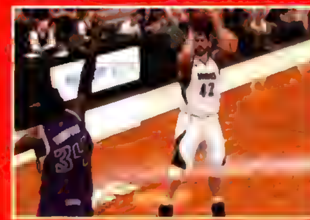
Eigenlijk drijft het hele Fist of Jezus-project op een enkele, best geslaagde grap. Zowel de film als de game zijn kort, en dat werkt goed, omdat je een dergelijke grap natuurlijk niet te dun moet uitsmeren. Alleen vind ik de prijs van de game (9 euro) wel wat hoog voor de twee à drie uurtjes simpel vermaak die het levert. Aan de andere kant herinner ik mij Jezus' woorden in Lucas 14: **'Zo kan niemand van U mijn leerling zijn, als hij niet loslaat wat hij bezit.'** Wat betekent dat je met aanschaf van deze game je kans om in een eventuele hemel te komen dus weer iets groter maakt. En anders heb je altijd nog die twee à drie uurtjes simpel vermaak.

SCORE:



JJ'S SPORTGAME VAN HET JAAR!





Iedereen verwacht van 2K Sports dat ze niet alleen de beste basketbal- maar ook de beste sportsgame overall maken. En ik denk dat als je **NBA 2K15** speelt, je dan net als ik ervaart dat dit weer gelukt is. Als de online mode tenminste werkt...
Lees meer: PU.nl/NBA2K15Review

MINSTENS DUIZEND DODEN PER LEVEL





Het is een geweldige tijd voor fans van het Musou-genre. Je weet wel, dat genre waarbij de leken schreeuwen 'maar al die vijanden vechten niet eens terug!', maar waarvan the people in the know weten hoe tof en hectisch het kan zijn. Zij hebben de afgelopen maanden namelijk kunnen genieten van Dynasty Warriors 8 Xtreme Legends, Warriors Orochi 3 Ultimate en Hyrule Warriors, en nu dus Samurai Warriors 4.

Er is in ieder geval geen toffere manier om iets over de geschiedenis van feodaal Japan te leren (**spelen als Hanzo Hattori is zo verdomd vet**), en tussen twee personages tegelijk kunnen schakelen werkt erg lekker. Achterlijk hoge combo's, enzo. Daarnaast zijn de graphics strakker dan ooit, vooral op de PS4.
Dat gezegd hebbende, kun je beter eerst de eerder genoemde titels halen, want dit mist de bakken met content van Warriors Orochi 3 en de charme van Hyrule Warriors.

OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Amsterdammer Graddus wil ontsnappen aan?**
- A) Grauwe gebouwen en grijze uitlaatgassen
- B) Dronken toeristen en blinde trambestuurders
- C) Vercrackte hoeren en schijtende labradoedels

2 **Wat spaarden de oudere PU-redacteuren in hun jeugd?**
- A) Handtekeningen van Ed
- B) Panini voetbalplaatjes
- C) Postzegels en puisten

3 **Wat deed Wouter toen ie nog een blond ettertje was?**
- A) Heel weinig, net als nu
- B) Spinnen bij chicks in hun nek gooien
- C) De hand aan zichzelf slaan bij het kijken naar foto's van die blonde van Abba

4 **Wat is een red harring/rode haring?**
- A) Een zich schamende ongestelde vrouwtjesharing
- B) Een tentharing met een LED-lampje zodat je er 's nachts niet over struikelt
- C) Een MacGuffin-achtig stijlfiguur

5 **Waar wil je niet mee gezien worden, want zelfs je moeder lacht je uit?**
- A) UGGs
- B) Een damesslipje zonder kruis
- C) Een veganistische vriendin met een snor

6 **Waarom lag Wouter jankend in foetus-houding?**
- A) Hij hoorde dat Batman: Gotham By Gaslight werd geannuleerd
- B) Hij hoorde dat Batman in de volgende game een liefdesrelatie krijgt met Robin
- C) Hij hoorde dat de bedrijfskantine de pindasoep uit het assortiment gaat halen



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE COLLECTORS EDITION VAN LORDS OF THE FALLEN OP DE PS4

PU 253 LIGT 23 DECEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KIJKEN WE VOORUIT NAAR GAMEJAAR 2015.
- GAAN WE KNOKKEN IN HET GROOT MET MARIO EN KORNUITEN.
- ONTHULLEN WE ALLE GEHEIMEN VAN KYRAT.
- GEVEN FLORIAN EN SACKBOY EEN CURSUS 'SPELLETJES MAKEN'.
- HEADBANGT JAN MET METALLICA.
- GAAT NINO VOOR HET EERST VAN Z'N LEVEN OP TRIP VOOR PU. EN VOOR HET EERST VAN Z'N LEVEN EUROPA UIT! ALS DAT MAAR GOED GAAT...
- HEBBEN WE NIEUWE INFO OVER UNCHARTED 4.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

VOOR WAT HOORT WAT

PU-lezers Matthijs, Casper, Jurjen, Omar en Koen hielpen bij het opruimen van de rotzooi na ons Vrienden van PU event, in ruil voor een plekkie in Smorgasbord. En belofte maakt schuld.



POSEUR VAN DE MAAND

Wie de Poseur van de Maand is, daar zijn we niet eens benieuwd meer naar; we willen eigenlijk alleen maar weten op welke meesterlijke wijze onze Jan zich deze maand weer heeft laten vereeuwigen. Dit keer koos onze hoofdredacteur voor de even verrassende als gewaagde combinatie tuktuk en machinegeweer.
Elke amateur poseur zou ervoor kiezen om met zijn geweer op de fotograaf te mikken, maar met deze ingehouden pose compleet met net de juiste ongemakkelijke grijns, toont Jan voor de zoveelste maal zijn ongelofelijke professionaliteit.



ALTIJD LACHEN MET JAN

Ed beklaagde zich er weer eens over dat hij veel te weinig foto's had om leuke verhaaltjes bij te verzinnen. Waarop Jan z'n LEGO Batman 3 cadeautjes pakte en voor de zoveelste keer aantoonde over een superieur gevoel voor humor te beschikken.



CHICK VAN DE MAAND

Natuurlijk geilen ook wij op prachtige meiden als Doutzen Kroes, Adriana Lima, Mila Kunis en Scarlett Johanson, maar dat soort schoonheden zijn zelfs voor PU-redacteuren onbereikbaar [nou, toen ik jong was... Ed]. Stiekem vallen we dan ook meer op van die 'girl next door' types. Zo op het oog gewone meisjes die toch iets hebben dat ze heel aantrekkelijk maakt.
Dat geldt wat ons betreft ook voor 4Kim uit Sunset Overdrive. Een flets poloshirt, een beetje wallen onder haar ogen en een kapsel waar weinig leven inzit, maar toch zouden de meeste PU-redacteuren haar onmiddellijk inruilen voor hun huidige partner, al zullen ze dat bij navraag natuurlijk keihard ontkennen, want zo zijn ze dan ook wel weer.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed verzamelde weer wat bizarre 'verschrijvingen' van de PU-redacteuren, en geeft z'n commentaar.

De game wist een gevoelige sfeer te raken
'Gevoelige snaar', mag dat ook?

Zo kun je gaten in muren schieten om schotgaten te creëren
Tssss... je meent 't!

Zijn we er toch weer ingestonken
Als je een klassieke uitspraak aanhaalt (Herman Kuiphof - 1974] doe het dan goed. Het is: 'zijn we er toch weer ingetuind'

Geen hond die ernaar kraait
Bijna goed, maar het is toch echt 'geen haan'

Parijs is een gigantisch kruidvat
Toegegeven, er zijn aardig wat drogisten daar, maar schrijf alsjeblieft 'kruitvat'

Dus moest het kaf van het koren gescheten worden
Waar het hart van vol is...

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
SPIDER-MAN UNLIMITED



Spider-Man maakt korte metten met de Oscorp Posse.

'VRIENDEN VAN PU' IN BEELD



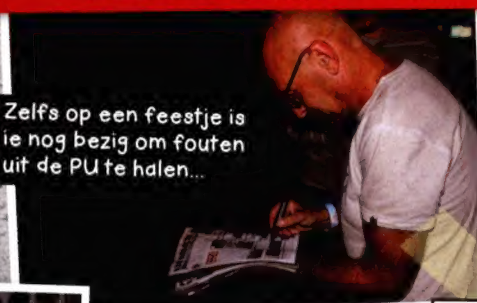




Roy vist veel in z'n vrije tijd.







Zelfs op een feestje is ie nog bezig om fouten uit de PU te halen...



Twee evenementen voor de prijs van één: Vrienden van PU en de Apenheul.





Tegen Graddus hoef je nooit te zeggen 'doe alsof je thuis bent'.







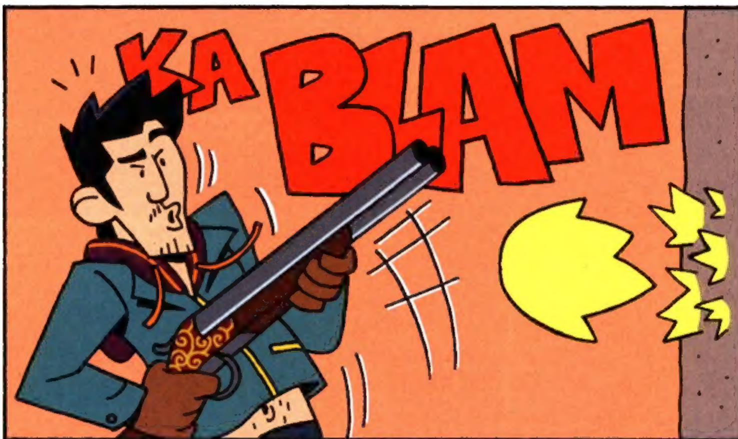
Samuel denkt erover de Ziggo Dome af te huren voor een eigen event: 'Vriendinnen van Sam'.

FRAMEDROP

JORDI PETERS









GAST... WAT *DOE* JE??

IK HEB ZIJN HUID NODIG OM EEN NIEUW HOLSTERTJE TE KUNNEN MAKEN.

GEEF ME NOG EEN HALF UURTJE.